СЦЕНА Г1: ПОЛЗАЮЩАЯ БОГИНЯ

Уровень сцены 17 (9 000 опыта)

Обстановка

3 циклопа рубаки (H)
1 циклоп грозовой шаман (S)
Ползающая богиня, Огромный ползущий падальщик (C)

Троглодиты с верхних туннелей называют огромного ползущего падальщика, живущего в этой пещере, «Ползающей Богиней» и считают её проявлением божества Торога. Частично съеденный фиолетовый червь — одна из последних жертв — намекает на присутствие огромного хищника. Божественность падальщика это всего лишь легенда, но живущие рядом фоморы купились на историю троглодитов. Они послали группу циклопов защищать это существо, надеясь умилостивить Торога и разделить «божественную» силу падальщика.

Когда искатели приключений впервые приходят сюда, падальщик прячется в тенях у потолка, над местом, указанным на карте. Грозовой шаман, лидер отряда циклопов, держится у большого сундука, в котором лежат собранные сокровища. Три циклопа рубаки несут обычную стражу у проходов, лениво патрулируя местность. Они поднимают тревогу, если видят что-то необычное.

Циклоп грозовой шаман (S) Артиллерия 17 уровня
Большой фейский гуманоид Опыт 1 600

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +17; истинное зрение 6
Хиты 128; **Ранен** 64
КД 29; **Стойкость** 28, **Реакция** 26, **Воля** 27
Скорость 8; смотрите также *полёт ветра*

T **Посох** (стандартное; неограниченный) ✦ **Звук, Оружие**
Досягаемость 2; +22 против КД; урон 2к4 + 4 плюс урон звуком 1к8.

Y **Сфера бури** (стандартное; неограниченный) ✦ **Звук, Электричество**
Дальнобойный 20; +20 против Реакции; урон звуком и электричеством 2к8 + 6.

R **Дурной глаз** (малое; неограниченный)
Дальнобойный 20; +20 против Стойкости; цель получает уязвимость к звуку 5 и уязвимость к электричеству 5 (спасение оканчивает и то, и другое).

Q **Вспышка бури** (стандартное; на сцену) ✦ **Звук, Зона, Электричество**
Зональная вспышка 2 в пределах 10 клеток; талант создаёт зону, которая существует до конца сцены. Враги, находящиеся в пределах зоны, получают в начале своего хода урон электричеством 2к8. В пределах зоны мгновенно гаснет открытое пламя и оканчивается продолжительный урон огнём.

Полёт ветра (малое; на сцену)
Циклоп грозовой шаман получает скорость полёта 8 (парение) до конца своего следующего хода. Если он не приземлится до этого момента, он начинает падать.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Эльфийский
Сил 18 (+12) **Лов** 16 (+11) **Мдр** 19 (+12)
Тел 20 (+13) **Инт** 14 (+10) **Хар** 15 (+10)
Снаряжение кожаный доспех, посох

Когда искатели приключений приблизятся к этой области, прочтите:
Стены и сталагмиты впереди покрыты светящимися грибами, и видно, что коридор выходит в огромную пещеру. На полу лежит объеденный труп здоровенного червя с лавандовой чешуёй. Ещё здесь есть четыре одноглазых гуманоида. В юго-восточном углу пещеры стоит 3-метровый деревянный сундук с фурнитурой из чёрного железа.

Проверка Внимательности Сл 25: *Ты замечаешь огромное, похожее на червя существо, ползущее по потолку.*

Если искатели приключений не замечают падальщика на потолке, после того как они войдут в пещеру, она спрыгивает с потолка и застаёт их врасплох.

Тактика

Стоящие на страже циклопы начинают сцену с боевого клича. Рубаки используют *дурной глаз* против самых слабых с виду рукопашных бойцов, надеясь быстро уменьшить размер отряда. Они знают, что гнездо падальщика нужно избегать, и не прочь заманить туда врагов.

Грозовой шаман ловит как можно больше врагов *вспышкой бури*, после чего атакует их по одному *дурным глазом* и *сферой бури*. Попав в трудную ситуацию, шаман защищается, входя в зону *вспышки бури*. Шаман сосредоточен на своей миссии, и будет защищать Ползающую Богиню даже ценой жизни других циклопов.

Когда ИП заметят её или войдут в пещеру, Ползающая Богиня спрыгивает в место, обозначенное на карте. Она сосредотачивается атаками ядовитыми щупальцами на одном или двух врагах, а также кусает ошеломлённых врагов и врагов в лёгких доспехах. *Шквал щупалец* она приберегает до тех пор, пока не сможет нацелиться как минимум на трёх искателей приключений.

Особенности местности

Потолок: Потолок высотой 10,5 метров.

Освещение: Тусклый свет от фосфоресцирующих грибов.

Останки фиолетового червя: В центре пещеры лежит хорошо разложившийся и частично съеденный труп фиолетового червя. Существа с размером Большое и меньше должны совершать проверки Атлетики со Сл 20, чтобы перелезать через труп с уменьшенной вдвое скоростью. Для существ Огромного и ещё большего размера эта местность является труднопроходимой.

Сталагмиты: Эти каменные колонны являются заслоняющей местностью.

3 циклопа рубаки (H) Солдат 16 уровня
Большой фейский гуманоид Опыт 1 400 за каждого

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +18; истинное зрение 6
Хиты 158; **Ранен** 79
КД 33; **Стойкость** 31, **Реакция** 27, **Воля** 29
Скорость 8

T **Боевой топор** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
Досягаемость 2; +23 против КД; урон 1к12 + 7.

R **Дурной глаз** (малое; неограниченный)
Дальнобойный 20; циклоп рубака может сделать целью *дурного глаза* одну-единственную цель и получить следующие эффекты:

✦ Если указанная цель промахивается по одному из союзников циклопа рукопашной атакой, циклоп рубака может немедленным ответом совершить стандартную рукопашную атаку по этому врагу.

✦ Если указанная цель уходит за пределы досягаемости циклопа рубаки, он может немедленным ответом совершить шаг на 1 клетку в сторону цели.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Эльфийский
Сил 25 (+15) **Лов** 16 (+11) **Мдр** 20 (+13)
Тел 22 (+14) **Инт** 10 (+8) **Хар** 13 (+9)
Снаряжение кольчуга, боевой топор, лёгкий щит

Огромный ползущий падальщик (C) Элитный контроллер 17 уровня
Огромный искажённый зверь Опыт 3 200

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +11; тёмное зрение
Хиты 332; **Ранен** 166; смотрите также *шквал щупалец*
КД 32; **Стойкость** 31, **Реакция** 30, **Воля** 29
Спасброски +2
Скорость 6, лазая 6 (паучье лазание)
Единицы действия 1

T **Щупальца** (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**
Досягаемость 3; +20 против Стойкости; урон 2к4 + 7, цель получает продолжительный урон ядом 10 и становится замедленной (спасение оканчивает и то, и другое). Кроме того, цель подтягивается на 1 клетку. *Первый проваленный спасбросок:* Цель становится не замедленной, а обездвиженной (спасение оканчивает). *Второй проваленный спасбросок:* Цель становится не обездвиженной, а ошеломлённой (спасение оканчивает). Спасброски от парализующих щупалец огромного ползущего падальщика совершаются со штрафом –5.

E **Укус** (стандартное; неограниченный)
+22 против КД; урон 2к8 + 7.

W **Шквал щупалец** (стандартное; перезаряжается когда впервые становится раненым) ✦ **Яд**
Ближняя волна 3; +20 против Стойкости; урон 1к4 + 5, цель получает продолжительный урон ядом 5 и становится замедленной (спасение оканчивает и то, и другое). *Первый проваленный спасбросок:* Цель становится не замедленной, а обездвиженной (спасение оканчивает). *Второй проваленный спасбросок:* Цель становится не обездвиженной, а ошеломлённой (спасение оканчивает). Спасброски от парализующих щупалец огромного ползущего падальщика совершаются со штрафом –5.

Угрожающая досягаемость
Огромный ползущий падальщик может совершать провоцированные атаки по всем врагам, находящимся в его досягаемости (3 клетки).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 25 (+15) **Лов** 18 (+12) **Мдр** 16 (+11)
Тел 22 (+14) **Инт** 4 (+5) **Хар** 18 (+12)

Гнездо падальщиков: Как и в зоне Г3, эта куча заполнена сотнями созревших яиц ползущего падальщика. Если в клетке, смежной с кучей, окажется какое-нибудь существо, личинки падальщика устремляются к нему, совершают одну атаку, а потом рассеиваются. Если эта опасность проявится в сцене, увеличьте награду опытом до 11 000.

Большой сундук: Этот сундук заперт, а ключ находится у шамана. Взломать его можно проверкой Воровства со Сл 25 или проверкой Силы со Сл 20. Внутри находится пища циклопов (двухнедельный запас вяленого мяса троглодитов). На дне сундука находится огромный чёрный ключ. Шаман нашёл его в зоне Г6. Ключ открывает дверь в склеп Сартин (смотрите сцену Г2 на странице 4).

Гнездо падальщиков Соглядатай 18 уровня
Опасность Опыт 2 000

Эту пещеру заполняет вонь гниения и разложения. Ближайшая куча отбросов шевелится, будто в ней кто-то ползает.

Опасность: Когда к куче подходит существо, из яиц вылупляются личинки. Сотни зелёных похожих на гусеницы существ вываливаются наружу, наползая друг на друга и на всех, кто оказался рядом.

Внимательность

Для обнаружения кучи проверки не нужны.

Дополнительный навык: Подземелья

✦ **Сл 20:** Персонаж распознаёт в куче гнездо ползущих падальщиков.

Триггер

Когда существо входит в клетку, смежную с кучей, личинки вылупляются из яиц и нападают.

Атака ✦ Яд

Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1

Цель: Все существа во вспышке

Атака: +21 против Реакции

Попадание: Урон 2к10 + 5 и цель получает продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и цель не получает продолжительный урон.

СЦЕНА Г2: У СКЛЕПА

Уровень сцены 20 (14 000 опыта)

Обстановка

2 каменных голема (S)
2 набассу горгульи (N)
1 бормочущее отродье (G)
1 ловушка «некротический пол» (T)

Изначально видно лишь четыре из пяти чудовищ этой комнаты, да и тех легко принять за декор. Два каменных голема похожи на статуи древних королей, стоящие неподвижно у западной стены, а горгульи застыли у восточной стены. Бормочущее отродье покоится в одном из двух прудов, имея полный покров. Двустворчатые двери, ведущие в склеп, защищены ловушкой.

Когда искатели приключений придут сюда, прочтите:
Пылающий факел освещает пещеру, проявляя на юге гладкую каменную стену и двустворчатые двери в ней. Два пруда с водой окружены четырьмя статуями — это два древних короля и две горгульи, присевшие на базальтовые колонны.

Проверка Внимательности
Сл 14: *Пространство у дверей странным образом затенено, и выглядит темнее, чем ему следует быть.*
Сл 22: *Все статуи потрясают детализацией и выглядят почти живыми.*
Сл 27: *По гладкой поверхности большого пруда внезапно пробегает мелкая рябь.*

Тактика

Горгульи остаются в *каменной форме*, пока враги не атакуют других охранников пещеры. Они перемещаются вперёд, чтобы поймать врагов в область ауры *взгляд горящей крови*, совершая по ослабленным врагам *дикие укусы*.

Бормочущее отродье ждёт в пруду и атакует (возможно, захватывая врасплох) любого ИП, подошедшего к южной стене на расстояние двух клеток или атакующего других охранников пещеры. Оно пытается удерживать врагов в пределах ауры *неестественная речь*, каждый раунд использует талант *бормотание*, а против изумлённых противников использует на расстоянии *взор отчаяния*. Если его принудить к рукопашному бою, оно совершает атаки щупальцами по изумлённым и слабо защищённым целям.

Каменные големы притворяются статуями, пока не атакуют их или других охранников. Они набрасываются на ближайших врагов *двойными ударами*, используя *буйство голема* против ИП, атакующих с расстояния.

2 набассу горгульи (N) Соглядатай 18 уровня

Средний стихийный гуманоид (земля) Опыт 2 000 за каждого

Инициатива +20 **Чувства** Внимательность +17; тёмное зрение

Взгляд горящей крови (Огонь) аура 2; все существа, получающие продолжительный урон и входящие в ауру или начинающие в ней ход, получают урон огнём 5 и становятся ослабленными (эффект оканчивается когда существо покидает ауру). Эта аура не активна, когда горгулья находится в *каменной форме*

Хиты 136; **Ранен** 68

КД 32; **Стойкость** 30, **Реакция** 30, **Воля** 28

Иммунитет окаменение

Скорость 6, летая 8

T **Коготь** (стандартное; неограниченный) +23 против КД; урон 2к8 + 7 и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

E **Дикий укус** (стандартное; перезарядка 5 6) **✦ Исцеление** +23 против КД; урон 2к6 + 7 (2к10 + 7 целям, которые ранены или ослаблены). Кроме того, горгулья восстанавливает количество хитов, равное причинённому урону.

Каменная форма (стандартное; неограниченный) Горгулья становится статуей, получает сопротивляемость 30 ко всем видам урона, регенерацию 5 и чувство вибрации 10. Она теряет все остальные чувства и не может совершать в каменной форме других действий кроме превращения в обычную форму (малое действие).

Мировоззрение Злое **Языки** Первичный

Навыки Скрытность +21

Сил 25 (+16) **Лов** 24 (+16) **Мдр** 17 (+12)

Тел 22 (+15) **Инт** 5 (+6) **Хар** 20 (+14)

2 каменных голема (G) Элитный солдат 17 уровня

Большой природный оживлённый (механизм) Опыт 3 200 за каждого

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +7; тёмное зрение

Хиты 336; **Ранен** 168; смотрите также *предсмертная вспышка*

КД 33; **Стойкость** 33, **Реакция** 24, **Воля** 24

Иммунитет болезни, сон, яд

Спасброски +2

Скорость 6; не может совершать шаг

Единицы действия 1

T **Удар** (стандартное; неограниченный) Досягаемость 2; +23 против КД; урон 3к6 + 7, цель толкается на 1 клетку и становится изумлённой (спасение оканчивает).

E **Двойная атака** (стандартное; неограниченный) Каменный голем совершает две атаки ударом.

E **Буйство голема** (стандартное; перезарядка 5 6) Каменный голем перемещается на расстояние, равное своей скорости + 2 и может проходить при этом через пространство врагов, провоцируя атаки как обычно. Входя в пространство существ (и врагов и союзников), голем совершает по ним атаку ударом. Существо остаётся в своём пространстве, а вот голем обязан его покинуть после атаки. Голем должен закончить буйство в свободном пространстве.

W **Предсмертная вспышка** (когда хиты опускаются до 0) Каменный голем взрывается градом острых камней. Ближняя вспышка 1; +23 против КД; урон 2к6 + 7 и занимаемое им пространство становится труднопроходимой местностью, пока его не расчистят.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —

Сил 24 (+15) **Лов** 7 (+6) **Мдр** 8 (+7)

Тел 24 (+15) **Инт** 3 (+4) **Хар** 3 (+4)

Бормочущее отродье (A) Контроллер 18 уровня Средний искажённый магический зверь Опыт 2 000

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +13; всестороннее зрение, тёмное зрение

Неестественная речь аура 5; враги, начинающие ход в ауре, получают штраф –2 к броскам атаки.

Хиты 168; **Ранен** 84

КД 32; **Стойкость** 31, **Реакция** 30, **Воля** 30

Скорость 6, летая 4 (парение; максимальная высота 1)

T **Щупальца** (стандартное; неограниченный) ✦ **Психическая энергия** Досягаемость 2; +22 против КД; урон 2к6 + 5 и продолжительный урон психической энергией 5 (спасение оканчивает).

W **Бормотание** (свободное, один раз в свой ход, до совершения других действий; неограниченный) ✦ **Психическая энергия** Ближняя вспышка 5; глухие существа обладают иммунитетом; +20 против Воли; цель становится изумлённой до конца следующего хода бормочущего отродья.

R **Взор отчаяния** (стандартное; перезарядка 4 5 6) ✦ **Психическая энергия** Дальнобойный 10; +20 против Воли; урон психической энергией 3к8 + 4 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Боевое превосходство Бормочущее отродье причиняет дополнительно 2к6 урона психической энергией рукопашными и дальнобойными атаками целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —

Сил 20 (+14) **Лов** 18 (+13) **Мдр** 19 (+13)
Тел 16 (+12) **Инт** 11 (+9) **Хар** 12 (+10)

Особенности местности

Потолок: Высота потолка 7,5 метров.

Освещение: Яркий свет от пяти вечногорящих факелов, расставленных по пещере.

Пещерные пруды: Глубина обоих прудов 3 метра, и оба они заполнены ледяной водой. Поиски в любом из прудов позволяют обнаружить гниющие кости последней добычи бормочущего отродья. Тщательные поиски в останках (проверка Внимательности со Сл 22) позволяет обнаружить 147 пм в непромокаемом кожаном мешочке.

Сталагмиты: Эти растущие вверх каменные колонны являются заслоняющей местностью.

Двустворчатые двери: На этих чёрных дверях грубо нацарапано буквами Общего языка:

За этими дверьми не сокровище, а настоящая беда. Пройдёшь их и обречёшь себя на жуткую и мучительную смерть.

Хоть это сообщение и выглядит написанным предыдущими искателями приключений, его написала Сартин в надежде отпугнуть тех, кто собирается побеспокоить её склеп. Двери заперты (проверка Воровства со Сл 27 для вскрытия). Чёрный железный ключ, находящийся на дне сундука циклопов (смотрите сцену Г1 на странице 2), открывает эти двери.

Двери охраняются не только сообщением и замком, но и ловушкой.

Некротический пол (Т) Препятствие 17 уровня
Ловушка Опыт 1 600

Пространство непосредственно перед дверьми выглядит холоднее и темнее чем остальная часть пещеры.

Ловушка: Клетки перед чёрными дверьми (отмеченные на карте буквой «Т») заполнены некротической энергией. Все существа, наступающие на эти клетки, подвергаются атаке.

Внимательность

✦ **Сл 14:** Персонаж замечает, что определённая область выглядит темнее, чем нужно.

Дополнительный навык: Магия

✦ **Сл 22:** Персонаж понимает, как каменный пол пропитывали некротической энергией, что предоставляет бонус +2 ко всем проверкам Воровства, совершённым для обезвреживания клеток.

Триггер

Когда существо входит в одну из клеток ловушки или начинает там ход, ловушка активируется.

Атака

Провоцированное действие **Рукопашный**

Цель: Существо, находящееся в клетке с ловушкой.

Атака: +20 против Стойкости

Попадание: Урон некротической энергией 3к8 + 7. При критическом попадании цель теряет одно исцеление.

Промах: половина урона.

Противодействие

✦ Персонаж, находящийся в смежной клетке, может обезвредить клетку с ловушкой проверкой Воровства со Сл 22.

СЦЕНА С1: ПРЕДДВЕРИЕ СКЛЕПА

Уровень сцены 20 (14 600 опыта)

Обстановка

2 костяные наги (N)
1 костелап (B)
2 ловушки «молниевый обелиск»

Сартин покинула мир живых, но её самое дорогое сокровище осталось под хорошей защитой. Костяные наги обладают полным покровом, когда появляются искатели приключений, скрываясь в груде черепов, возвышающейся в северо-восточном углу комнаты. Это делает их невидимыми, если только искатели приключений не преуспеют в проверке Внимательности со Сл 27. Если искатели приключений войдут в комнату или груду черепов что-нибудь потревожит, наги вылезают и нападают. В противном случае они доверяют уничтожение врагов костелапу и молниевым обелискам, присоединяясь к сражению только когда костелап станет раненым.

Молниевые обелиски активируются сразу, как только живые существа пройдут через северные двери.

Костелап ждёт в крохотной юго-восточной нише. Его видно от самого входа в комнату, и сам он нападает при первом же появлении чужаков.

Когда искатели приключений откроют двери, покажите игрокам иллюстрацию «груда черепов» с 26 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:
В этой большой комнате стоят два обелиска; один в северо-западном углу, и один в юго-восточном. Впереди в западной стене виден проход, но перед ним разверзлась глубокая яма. На востоке в большой нише навалена груда черепов гуманоидов, отполированных до блеска, а в нише поменьше находится скелетообразное существо с длинными серповидными когтями. Пасть его распахивается в жуткой ухмылке, и он вырывается вам навстречу.

Проверка Внимательности
Сл 22: *Груда черепов немного шевелится.*
Сл 27: *Среди черепов извивается костяная змея.*

Тактика

Костелап держится возле максимально большого количества врагов, пользуясь *угрожающей досягаемость* для совершения провоцированных атак. Сражаясь, он пытается заманить врагов в центр комнаты, в зону атаки молниевых обелисков.

Костяные наги обладают отличным укрытием и полным покровом (штраф –10 к броскам атаки по ним), пока они скрываются среди черепов. Когда начинается сражение, они пытаются

удержать как можно больше врагов в своей ауре. Они совершают атаки *укусом* по ИП в слабых доспехах, используя *смертельное покачивание* только если могут нацелиться больше чем на одного врага, или если ИП уже изумлён. В первом же раунде, когда изумлёнными будет два и более ИП (от *смертельной трещотки, смертельного покачивания или молниевого обелиска*), нага тратит единицу действия на совершение *смертельного покачивания*.

Костелап (B) Солдат 14 уровня
Большой теневой оживлённый (нежить) Опыт 1 000

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение
Хиты 136; **Ранен** 68; смотрите также *некротический импульс*
КД 30; **Стойкость** 24, **Реакция** 27, **Воля** 25
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 20 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 8
T **Коготь** (стандартное; неограниченный) Досягаемость 3; +20 против КД; урон 1к12 + 6.
W **Некротический импульс** (свободное, когда впервые становится раненым; на сцену) ✦ **Исцеление**, **Некротическая энергия** Ближняя вспышка 10; союзная нежить во вспышке восстанавливает по 10 хитов, а все враги во вспышке получают урон некротической энергией 10.
Неустанный оппортунист Если костелап попадает провоцированной атакой, он может совершить в этом ходу ещё одну провоцированную атаку по той же самой цели.
Угрожающая досягаемость Костелап может совершать провоцированные атаки по всем врагам, находящимся в его досягаемости (3 клетки).
Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Запугивание +16, Скрытность +18
Сил 17 (+10) **Лов** 23 (+13) **Мдр** 12 (+8)
Тел 16 (+10) **Инт** 10 (+7) **Хар** 18 (+11)

2 костяные наги (N) Элитный контроллер 16 уровня
Большой бессмертный магический зверь (нежить) Опыт 2 800 за каждую

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение
Смертельная трещотка (Некротическая энергия) аура 2; враги, начинающие ход в ауре, становятся изумлёнными.
Хиты 328; **Ранен** 164
КД 32; **Стойкость** 32, **Реакция** 28, **Воля** 29
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 20 некротическая энергия; **Уязвимость** 10 излучение
Спасброски +2
Скорость 7
Единицы действия 1
T **Укус** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия** Досягаемость 2; +20 против КД; урон 2к4 + 6 и продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает). *Последствие:* цель становится ослабленной (спасение оканчивает).
W **Смертельное покачивание** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия** Ближняя вспышка 3; слепые существа обладают иммунитетом; +21 против Воли; цель становится изумлённой (спасение оканчивает). Если цель уже изумлена, то вместо этого она получает урон некротической энергией 2к6 + 6.
Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Драконий, Небесный, Общий
Навыки История +18, Магия +18, Проницательность +18, Религия +18
Сил 22 (+14) **Лов** 16 (+11) **Мдр** 20 (+13)
Тел 28 (+17) **Инт** 20 (+13) **Хар** 22 (+14)

Молниевые обелиски

Высота обоих обелисков 3 метра. По всей их длине с треском и вспышками пробегают сгустки энергии, а иногда между ними двумя возникает электрическая дуга. Обелиски покрыты резными рунами и фразами, восхваляющими Королеву Воронов. На каждой видимой стороне каждого обелиска написано по одному слову на Общем языке; все они выделяются из общего ряда и их можно обнаружить проверкой Внимательности со Сл 14. Вот эти слова слева направо, начиная с юго-восточного обелиска: «судьба», «предназначение», «зима» и «оцепенение».

В первый раз, когда живое существо начнёт ход в пределах досягаемости обелиска, прочтите такой текст: *Внезапно воздух вокруг обелиска вспыхивает и взрывается, а в твою сторону устремляется разряд молнии.*

2 молниевых обелиска Элитный разрушитель 18 уровня
Ловушка Опыт 4 000 за каждого

Колонны в противоположных углах этой комнаты пылают от наполняющей их силы.

Ловушка: Сдерживаемая обелиском энергия вырывается в виде молнии, нацеливаясь на живое существо, находящееся в пределах 5 клеток.

Внимательность

✦ **Сл 20:** Обелиски пылают сине-белым светом, а воздух между ними потрескивает.

✦ **Сл 25:** У каждой колонны в основании есть хорошо замаскированная замочная скважина.

Дополнительный навык: Магия

✦ **Сл 20:** Персонаж понимает, что обелиски — это парные магические устройства, создающие между собой молнии.

Триггер

Если живое существо начинает ход в пределах 5 клеток от молниевого обелиска, оно подвергается атаке.

Атака

Провоцированное действие **Дальнобойный** 5

Цель: Одно живое существо.

Атака: +23 против Реакции

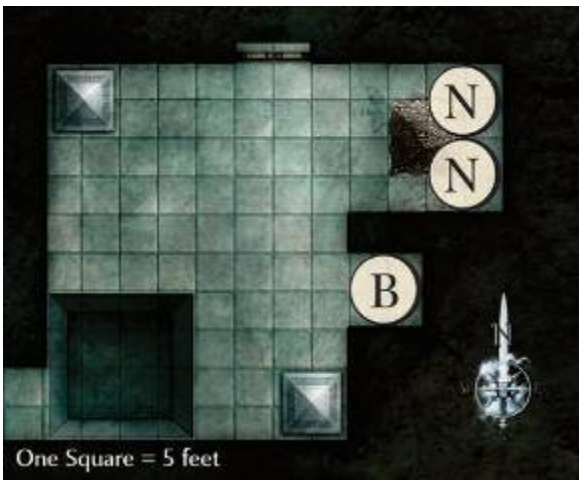
Попадание: Урон электричеством 2к10 + 5, цель получает продолжительный урон электричеством 5 и становится изумлённой (спасение оканчивает и то, и другое).

Промах: Половина урона, цель не получает продолжительный урон и не становится изумлённой.

Противодействие

✦ Чёрный железный ключ, открывающий двери сюда (смотрите сцену Г1), подходит к скважинам обоих обелисков. Если ключ вставить и повернуть (малое действие), ловушка отключается.

✦ Персонаж, находящийся в смежной клетке, может обезвредить молниевый обелиск проверкой Воровства со Сл 25.



Особенности местности

Потолок: Высота потолка 7,5 метров.

Освещение: Нет. Когда приходят ИП, здесь стоит непроглядная тьма. В момент активации обелиска комнату заполняет тусклый свет.

Яма: Открытая яма глубиной 15 метров (50 футов) на юго-западе не даёт нормально выйти в коридор. Яма не является ловушкой, так как её присутствие очевидно, и её довольно легко можно избежать. Однако ИП придётся как-то её преодолеть, и скорее всего это будут прыжки. Перепрыгнуть яму, можно преуспев в проверке Атлетики со Сл 41 (или Сл 21, если яму перепрыгивают по диагонали, предварительно разбежавшись).

Тот, кто упадёт в яму, напарывается на острые шипы, покрытые ядом, получает урон 5к10 от падения, урон 2к8 от шипов и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

Груда черепов: Черепа, наваленные в северо-восточном углу комнаты, это останки тех, кто пытался, но не смог проникнуть в склеп Сартин. Стражники склепа пожирают останки этих несчастных, а наги собрали их черепа и соорудили эту груду. Поиски в груде черепов (требуется 5 минут и проверка Внимательности со Сл 20) приносят 153 пм рассыпанными монетами.

Двустворчатые двери: Двустворчатые двери, ведущие сюда, автоматически закрываются через 1 раунд после того, как все искатели приключений войдут в комнату. Двери запираются магией (проверка Воровства со Сл 25, хотя чёрный ключ из зоны Г1 открывает двери и изнутри). Закрывание дверей перезаряжает ловушку в зоне Г2.

СЦЕНА С2: УСЫПАЛЬНИЦА РЕЗНИ

Уровень сцены 18 (10 500 опыта)

Обстановка

5 упырей из Бездны голодушников (G)
2 умертвия резни (W)
1 бодак похититель рыцарь смерти (B)

Эта часть склепа Сартин защищена нежитью и искривлением пространства, которое телепортирует тех, кто хочет покинуть комнату через южные двери. Два умертвия резни поджидают в западной комнате. Остальные стражники начинают сцену в северной комнате и их не видно.

Когда искатели приключений войдут в комнату (и если они могут при этом видеть), прочтите:
Перед вами большой зал с двустворчатыми дверьми на севере и юге. Напротив вас через арку виден склеп из чёрного камня. В воздухе витает тяжёлый запах древнего тлена. По бокам обоих проходов стоят призрачно-серые скульптуры чудовищно больших жаб, и у каждой в пасти светится некий знак.

Проверка Внимательности
Сл 25: *Ты различаешь еле слышимый звук шаркающих ног.*

Южные двери

Все живые существа, проходящие через южный дверной проём, мгновенно телепортируются в северную комнату, прямо перед северными дверьми. Если пространство непосредственно за дверьми занято, существа телепортируются в ближайшее к дверям свободное пространство северной комнаты. Это искривление пространства никак нельзя обойти, пока во ртах жаб не будут расставлены нужные символы.

Статуи жаб

Четыре статуи жаб вырезаны из серого камня. Каждая статуя стоит на 1,5-метровом постаменте, сделанном из того же материала. У всех реалистично изготовленных жаб рты широко разинуты. В каждом рту на языке покоится светящийся символ из письменности Айокхарик (письменность Драконьего языка). Вот что означают символы в порядке, начиная с юго-восточной жабы: «предназначение», «зима», «оцепенение» и «судьба».

Чтобы временно отключить искривление пространства, знаки во ртах нужно переставить так, чтобы они шли в том же порядке, что и слова на обелисках в сцене С1. Смотрите ниже «особенности местности».

2 умертвия резни (W) **Громила 18 уровня**
Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 2 000 за каждого

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение
Хиты 182; **Ранен** 91; смотрите также *предсмертный вопль*
КД 30; **Стойкость** 30, **Реакция** 27, **Воля** 26
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 20 некротическая энергия; **Уязвимость** 10 излучение
Скорость 7
T **Коготь** (стандартное; неограниченный) ✦ **Исцеление, Некротическая энергия**
+21 против КД; урон некротической энергией 3к6 + 8, цель теряет исцеление и становится ослабленной (спасение оканчивает), а умертвие резни восстанавливает 15 хитов.
W **Предсмертный вопль** (когда хиты опускаются до 0) ✦ **Некротическая энергия**
Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +21 против Стойкости; урон некротической энергий 2к6 + 4. Союзная нежить во вспышке может свободным действием совершить по одной стандартной атаке.
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Общий
Сил 26 (+17) **Лов** 20 (+14) **Мдр** 9 (+8)
Тел 22 (+15) **Инт** 12 (+10) **Хар** 18 (+13)

Бодак похититель рыцарь смерти (B) **Элитный солдат 18 уровня**
Средний теневой гуманоид (нежить) Опыт 4 000

Инициатива +16 **Чувства** Внимательность +17; тёмное зрение
Болезненный взгляд (**Взгляд**, **Некротическая энергия, Страх**) аура 5; существа в ауре, совершающие рукопашные или дальнобойные атаки по бодаку похитителю рыцарю смерти, получают перед броском атаки урон некротической энергией 5 и получают штраф –2 к этому броску атаки.
Предводитель нежити аура 10; союзная нежить более низкого уровня, находясь в ауре, получает бонус +2 к броскам атаки.
Хиты 342; **Ранен** 171
КД 33; **Стойкость** 35, **Реакция** 30, **Воля** 33
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 20 некротическая энергия; **Уязвимость** 10 излучение; бодак похититель рыцарь смерти, получивший урон излучением, до конца своего следующего хода не может ослаблять целей.
Спасброски +2
Скорость 5
Единицы действия 1
T **Духовная секира** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия, Оружие**
+23 против КД; урон 1к12 + 6 (критический 2к12 + 18) плюс урон некротической энергией 1к8, цель становится изумлённой и ослабленной (спасение оканчивает и то, и другое).
R **Смертельный взгляд** (стандартное; на сцену) ✦ **Взгляд, Некротическая энергия**
Дальнобойный 10; нацеливается на живое существо; +20 против Стойкости; если цель ослаблена, то её хиты опускаются до 0; в противном случае цель получает урон некротической энергией 1к6 + 6 и теряет одно исцеление.
W **Нечестивое пламя** (стандартное; перезарядка 5 6) ✦ **Некротическая энергия, Огонь**
Ближняя вспышка 2; + 20 против Реакции; урон некротической энергией и огнём 6к8 + 6 всем живым существам; нежить во вспышке (включая самого рыцаря смерти) до конца следующего хода рыцаря смерти причиняет рукопашными атаками дополнительный урон огнём 2к6.
Пьющий смерть
Если в пределах 5 клеток от бодака хиты живого существа опускаются до 0, бодак получает до конца своего следующего хода бонус +1 к броскам атаки, а также 15 временных хитов.
Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Сил 22 (+15) **Лов** 21 (+14) **Мдр** 16 (+12)
Тел 23 (+15) **Инт** 10 (+9) **Хар** 23 (+15)
Снаряжение латный доспех, секира

5 упырей из Бездны голодушников (G) Миньон 18 уровня
Средний стихийный гуманоид (нежить) Опыт 500 за каждого

Инициатива +17 **Чувства** Внимательность +14; тёмное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не причиняет миньону урон; смотрите также *кровь мертвеца*
КД 30; **Стойкость** 30, **Реакция** 29, **Воля** 25
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия
Скорость 8, лазая 4
T **Когти** (стандартное; неограниченный) +21 против КД; урон 7 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).
W **Кровь мертвеца** (когда хиты опускаются до 0) ✦ **Некротическая энергия** Ближняя вспышка 1; все враги во вспышке получают урон некротической энергией 5.
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны
Навыки Скрытность +22
Сил 26 (+17) **Лов** 25 (+16) **Мдр** 17 (+12)
Тел 23 (+15) **Инт** 19 (+13) **Хар** 13 (+10)

Тактика

Умертвия из восточного склепа атакуют, как только чужаки войдут в основную часть комнаты, нападая на врагов в лёгких доспехах и пользуясь окружением для получения боевого превосходства. Перед смертью они испускают *предсмертный вопль*, дающий дополнительные атаки оставшимся защитникам.

Рыцарь смерти и два упыря вступают в сражение во втором раунде, выходя из северных дверей. Два оставшихся упыря ждут два раунда, спрятавшись и надеясь на то, что ИП попытаются сбежать через южные двери (и телепортируются к ним). Если за два раунда ИП не придут к ним, они сами выходят им навстречу и присоединяются к сражению.

Рыцарь смерти сосредотачивает атаки *духовной секирой* на самых сильных с виду рукопашных бойцах, приберегая *смертельный взгляд* для заклинателей, находящихся на краю сражения.

Упыри бьют когтями ближайших врагов, оставляя обездвиженных умертвиям и переходя к новым целям.

ИП, пытающиеся решить головоломку со светящимися знаками (смотрите «особенности местности»), становятся самыми предпочтительными целями защитников склепа.

Особенности местности

Потолок: Высота потолка 7,5 метров.

Освещение: Тьма.

Усыпальница (западная комната): Эта область пропитана некротической энергией. Все живые существа, входящие в усыпальницу или начинающие там ход, получают урон некротической энергией 10.

Южные двустворчатые двери: Пока головоломка со знаками не разгадана, южные двери функционируют не как обычно. Все живые существа, пытающиеся пройти через них (или вытолкнутые в проём), телепортируются в северную комнату перед северными дверьми, в ближайшее свободное пространство.

Обратите внимание, что если ИП успешно прошли через южную дверь, они смогут вернуться в основную комнату как обычно, но если искривление пространства перезарядится, им придётся вновь решать эту головоломку.

Головоломка со знаками: У каждой жабы во рту есть светящийся символ. Все символы созданы из некротической энергии, и их можно вынимать, носить и переставлять между собой. Символ причиняет урон некротической энергией 10 живому существу, которое начинает ход, удерживая его в руках.

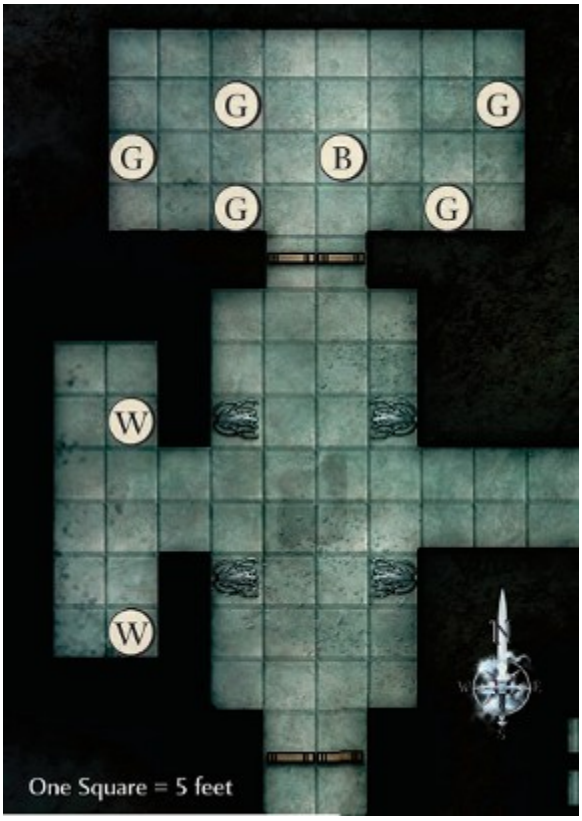
Символы Драконьего языка переводятся четырьмя словами, написанными на обелисках в предыдущих комнатах, как уже было сказано на предыдущей странице. Если символы переместить (берутся малым действием, перемещаются действием движения, помещаются стандартным действием) так, чтобы они, по часовой стрелке, начиная с юго-восточной статуи, стояли в правильном порядке, искривление пространства исчезает, и искатели приключений смогут проникнуть глубже в склеп. Правильный порядок: «судьба», «предназначение», «зима» и «оцепенение». Знаки остаются на месте 10 минут, после чего перемещаются случайным образом и вновь возникает искривление пространства.

Если игроки никак не могут разгадать загадку, вы можете позволить проверки навыков, чтобы получить несколько подсказок:

Магия (Сл 20): Ты чувствуешь чёткую связь между южными дверями и статуями жаб.

Проницательность (Сл 13): Символы выглядят ни к чему не прикреплёнными, а значит, их можно перемещать.

Мудрость (Сл 13, если персонаж знает Драконий язык): Слова, которые обозначают символы, уже были написаны на обелисках в предыдущей комнате.



СЦЕНА С4: ПОРТАЛ МЕСТИ

Уровень сцены 21 (16 000 опыта)

Обстановка

4 призрака с мечами (S)
6 ангелов доблести легионеров (L)
1 ангел мести (V)

Когда искатели приключений приходят сюда, чудовищ не видно. Однако призраки скрываются по углам, а ангел мести (ранее преданный Королеве Воронов, но позже порабощённый Сартин) обитает в замороженном пруду в центре комнаты. Ангелу мести прислуживают шесть ангелов доблести, появляющихся в указанных клетках (или ближайших свободных клетках) в следующем раунде после первых атак ангела мести.

Ангел мести спит в замороженном пруду десятки лет, проходящие между попытками искателей приключений проникнуть в склеп. Даже если его разглядят, он выглядит как труп, вмёрзший в лёд.

Когда искатели приключений войдут в эту комнату, прочтите:
В этом пустом и гулком мавзолее холодно как зимой. В центре находится замёрзший пруд. В каждом из углов комнаты есть крохотные ниши. На юге видны обмёрзшие инеем двустворчатые двери. На востоке комната переходит в зал с погребальными нишами. Там же на полу светящимися линиями начертан круг.

Проверка Внимательности
Сл 22: *Во льду пруда видна вмёрзшая фигура.*
Сл 27: *Она медленно, но отчётливо двигается.*

Тактика

Ангел мести остаётся спрятавшимся (лёд предоставляет ему отличное укрытие), пока искатели приключений не войдут в комнату более чем на 6 клеток или не атакуют его. Он вырывается из своего холодного плена, раскидывая куски льда: ближняя вспышка 3 от ангела мести; +21 против Реакции; урон 2к6 + 4. Ангел фокусируется на одной цели, используя *символ мести* против самого сильного с виду рукопашного бойца. После первой атаки он тратит единицу действия на совершение двух *двойных атак*. После этого ангел каждый раунд телепортируется, изнуряя врага, а нового выбирает, только расправившись с предыдущим.

В своём раунде ангел мести призывает шесть ангелов доблести. Они появляются в указанных на карте местах с показателем инициативы сразу после ангела мести.

Ангелы доблести атакуют *двуручными мечами*, окружая, чтобы иметь боевое превосходство.

Призраки используют *теневое скольжение*, чтобы проходить через ИП, занятых нападением ангелов. Призраки атакуют *теневыми мечами*, по возможности окружая врагов ради боевого превосходства. Они стараются держаться в 2 клетках от ангела мести, боясь попасть в его *колонну хладного пламени*. Став раненым, призрак с помощью *фазирования* проходит сквозь стену и вновь скрывается в угловой нише. Он выжидает 1 раунд, надеясь, что искатели приключений посчитают, что он сбежал, а затем снова сквозь стену врывается в бой.

6 ангелов доблести легионеров (L) Миньон 21 уровня
Средний бессмертный гуманоид (ангел) Опыт 800 за каждого

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +12
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не причиняет миньону урон.
КД 35; **Стойкость** 35, **Реакция** 31, **Воля** 30
Иммунитет страх **Сопротивляемость** 10 излучение, 10 огонь
Скорость 6, летая 9 (парение)
T **Двуручный меч** (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие** +26 против КД; урон огнём 9.
Мировоззрение Злое **Языки** Небесный
Сил 26 (+18) **Лов** 18 (+14) **Мдр** 14 (+12)
Тел 18 (+14) **Инт** 12 (+11) **Хар** 16 (+13)
Снаряжение кольчуга, двуручный меч

4 призрака с мечами (S) Соглядатай 17 уровня
Средний теневой гуманоид (нежить) Опыт 1 600 за каждого

Инициатива +19 **Чувства** Внимательность +14; тёмное зрение
Хиты 90; **Ранен** 45; смотрите также *предсмертный удар*
Регенерация 10 (если призрак с мечом получает урон излучением, регенерация не действует до конца его следующего хода)
КД 30; **Стойкость** 29, **Реакция** 30, **Воля** 32
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 20 некротическая энергия, неосязаемый;
Уязвимость 10 излучение (смотрите также выше *регенерация*)
Скорость летая 8 (парение); фазирование; смотрите также *теневое скольжение*
T **Теневой меч** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия** +20 против Реакции; урон некротической энергией 2к8 + 7 и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).
E **Предсмертный удар** (когда хиты опускаются до 0) ✦ **Некротическая энергия** Призрак с мечом совершает шаг на 4 клетки и рукопашную стандартную атаку, причиняя при попадании дополнительный урон некротической энергией 2к8.
Боевое превосходство ✦ Некротическая энергия Призрак с мечом причиняет дополнительно 2к6 урона некротической энергией всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.
Теневое скольжение (движение; на сцену) Призрак с мечом совершает шаг на 6 клеток.
Порождение призраков Любой гуманоид, убитый призраком с мечом, воскресает самостоятельным призраком с мечом в начале следующего хода создателя, появляясь в пространстве, где он был убит (или в ближайшем свободном пространстве). Воскрешение убитого существа (используя ритуал Оживление Мёртвых) не уничтожает сотворённого призрака.
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Общий
Навыки Скрытность +20
Сил 14 (+10) **Лов** 24 (+15) **Мдр** 12 (+9)
Тел 18 (+12) **Инт** 11 (+8) **Хар** 24 (+15)

Ангел мести (V) Элитный громила 19 уровня
Большой бессмертный гуманоид (ангел) Опыт 4 800

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +16
Хиты 446; **Ранен** 223
КД 34; **Стойкость** 33, **Реакция** 29, **Воля** 33; смотрите также *покров мести*
Иммунитет болезни, страх; **Сопротивляемость** 15 излучению, 15 огню, 15 холоду; смотрите также *колонну хладного пламени*
Спасброски +2
Скорость 8, летая 12 (парение); смотрите также *символ мести*
Единицы действия 1

T **Длинный меч** (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие**, **Холод**
Досягаемость 2; +25 против КД; урон 1к10 + 9 плюс урон огнём 1к8 плюс урон холодом 1к8.

E **Двойная атака** (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие**, **Холод**
Ангел мести совершает две атаки длинным мечом.

R **Символ мести** (малое; на сцену) ✦ **Телепортация**
Дальнобойный, видимость; ангел мести помещает на цель невидимый знак. До конца сцены ангел может действием движения телепортироваться в смежное с целью пространство.

W **Колонна хладного пламени** (свободное, когда впервые становится раненым; на сцену) ✦ **Огонь**, **Превращение**, **Холод**
Ангел превращается в 9-метровую (30-футовую) колонну синего пламени. Ближняя вспышка 2; +23 против Реакции; урон холодом1к8 + 9 плюс урон огнём 1к8 + 9. Ангел мести получает до начала своего следующего хода иммунитет ко всем видам урона.

Покров мести (пока не ранен) ✦ **Огонь**, **Холод**
Пока ангел мести не ранен, все атаки по нему получают штраф –2. Пока *покров мести* действует, существа, совершившие успешную рукопашную атаку по ангелу, получают урон огнём 1к8 и урон холодом 1к8.

Мировоззрение Злое **Языки** Небесный
Навыки Запугивание +22, Проницательность +21
Сил 27 (+17) **Лов** 18 (+13) **Мдр** 25 (+16)
Тел 23 (+15) **Инт** 19 (+13) **Хар** 26 (+17)
Снаряжение латный доспех, 2 длинных меча

Светящийся круг

В восточной части комнаты нет ничего кроме начертанного на полу светящегося круга, в котором бурлит магическая сила. Тот, кто находится в смежном с кругом пространстве, видит туманное изображение небольшой комнаты с дверью в дальней стене. Круг является порталом в зону C5, но это можно определить только проверкой Магии.

Сл 22: Чтобы этот портал сработал, у использующего его существа должен быть при себе некий ключ.

Сл 27: Для активации портала нужен череп давно умершего существа.

Персонажи, вступившие в круг с черепом в руках (черепа можно взять в склепе, это описано ниже), телепортируются в зону C5.

Особенности местности

Потолок: Высота потолка 9 метров.
Освещение: Тьма.

Замёрзший пруд: До того как ангел мести вырвется из пруда, все существа, оканчивающие ход на льду, получают урон холодом 15 и должны совершить проверку Акробатики со Сл 22, чтобы не упасть ничком. После того как ангел вырвется, холод (и урон) остаётся, а местность становится труднопроходимой.

Светящийся круг: При наличии правильного ключа этот круг служит порталом в зону С5. Подробности смотрите выше.

Склеп: Южные двери выводят к 9-метровой яме, в которую ангел мести скидывает останки тех, кто не смог одолеть его в бою. Разломанные кости предыдущих жертв покрывают дно ямы 1,5-метровым слоем. Среди костей лежит более двадцати черепов, каждый из которых может послужить ключом для прохода через портал.

СЦЕНА C9: ПОРТАЛ В ЦАРСТВО ТЕНЕЙ

Уровень сцены 20 (14 150 опыта)

Обстановка

1 эфрит огненный клинок (E)
3 огненных архона огненной стали (B)
1 огненный архон поборник пепла (D)

При первом осмотре эта большая комната выглядит безопасной. Не выставляйте чудовищ, пока искатели приключений не начнут исследовать комнату, как описано ниже.

Когда искатели приключений окажутся здесь, покажите игрокам иллюстрацию «зал обелиска» с 26 страницы *Первой книги приключения* и прочитайте:
Эту большую комнату освещают четыре очага с ревущим пламенем, окружающие 6-метровый квадратный обелиск. Обелиск вырезан из камня, и он такой чёрный, что, кажется, поглощает свет огня. На южной его стороне можно с трудом разобрать вырезанное слово «сумрак». К северу и югу от обелиска на полу через каждые 1,5 метра начертаны тёмные значки. Вдоль восточной и западной стены стоят статуи воинов в доспехах.

Всё ещё действующая магия Сартин вызывает огненных архонов и эфрита в места, указанные на карте (или ближайшее свободное пространство), когда искатели приключений совершают одно из указанных действий: начинают перемещать статуи, пытаются что-то сделать с чёрным обелиском или пытаются потушить пламя в одном из очагов.

Тактика

Когда появляется эфрит огненный клинок, он выкрикивает на Первичном языке проклятья и ругательства, после чего нападает. Он как можно чаще использует *метание скимитара*, приберегая *удар вращающейся огненной стали* для моментов, когда в пределах досягаемости будет как минимум три цели.

Архоны огненной стали сражаются вместе, окружая одного и того же врага для получения боевого превосходства. Они держатся в гуще сражения, надеясь, что их талант *вспышка пламени от боли* причинит урон как можно большему количеству врагов.

Поборник пепла держится в стороне от рукопашного сражения и нацеливается на группу врагов *огненным дождём*. После этого он использует *шаг в огонь* для телепортации к одному из своих союзников, вставая так, чтобы использовать *огненную волну* и *выброс пепла*, а потом использует *пылающий кулак*. Став раненым, он держится возле максимального количества врагов, надеясь захватить их зоной *предсмертных углей*.

Активация портала

Элементы этой комнаты представляют собой портал в Царство Теней. Каждая плитка на полу представляет собой каменную плиту 1,5 на 1,5 метра, которая при нажатии уходит на 15 сантиметров ниже уровня пола. Однако нажимаются плитки только от груза не менее 45 килограмм (100 фунтов), так что опустить их могут персонажи игроков, статуи из комнаты или мусор из зоны C8.

Руны на плитах — это символы Айокхарика, письменности Драконьего языка. Прочитать их может любой персонаж, говорящий на Драконьем. Символы можно перевести в буквы Общего языка. Хитрость в том, что нужно нажать четыре плиты, чтобы получилось слово с обелиска, «сумрак». Каждый раз, когда нажимается плита, раздаётся щелчок и руна начинает излучать тусклый магический свет. Свет исчезает, когда плита возвращается в исходное положение, на уровень пола, а плитки с неподходящими буквами и вовсе не светятся при нажатии.

Когда все шесть плиток с нужными буквами будут одновременно нажаты, образуя слово «сумрак», обелиск уходит в пол. Когда с виду скрывается верхушка обелиска, на её месте в пространстве 1,5 на 1,5 метра остаётся чёрное пятно. Это и есть портал в Царство Теней.

Когда портал откроется, он остаётся действующим десять дней. В конце этого срока портал закрывается, а обелиск поднимается. Портал можно открыть ещё раз, тем же способом, а вот из Царства Теней — нет.

Эфрит огненный клинок (E) Солдат 22 уровня
Большой стихийный гуманоид (огонь) Опыт 4 150

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +17

Хиты 206; **Ранен** 153

КД 38; **Стойкость** 37, **Реакция** 36, **Воля** 34

Иммунитет огонь

Скорость 6, летая 8 (парение)

T **Скимитар** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
Досягаемость 2; +27 против КД; урон 2к10 + 7 (критический 6к10 + 27) и цель становится отмеченной до конца следующего хода эфрита огненного клинка.

R **Метнуть скимитар** (стандартное; перезарядка 4 5 6) ✦ **Оружие**
Эфрит огненный клинок мечет скимитар в две цели; первая цель должна быть в пределах 10 от эфрита, а вторая в пределах 5 клеток от первой цели; +25 против КД; урон 2к10 + 7 (критический 6к10 + 27) и цель становится отмеченной до конца следующего хода эфрита огненного клинка. После совершения атаки скимитар возвращается к эфриту.

W **Удар вращающейся огненной стали** (стандартное; перезарядка 5 6) ✦ **Огонь**, **Оружие**
Требуется скимитар; ближняя вспышка 2; +25 против КД; урон 2к10 + 7 (критический 6к10 + 27), цель толкается на 1 клетку и получает продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Первичный

Навыки Запугивание +20, Обман +20, Проницательность +17

Сил 24 (+17) **Лов** 22 (+16) **Мдр** 15 (+12)
Тел 22 (+16) **Инт** 18 (+14) **Хар** 18 (+15)

Снаряжение скимитар

3 огненных архона огненной стали (B) Солдат 19 уровня
Средний стихийный гуманоид (огонь) Опыт 2 400 за каждого

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +12
Хиты 182; **Ранен** 91; смотрите также *вспышка пламени от боли*
КД 35; **Стойкость** 33, **Реакция** 32, **Воля** 28
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 30 огонь
Скорость 8
T **Скимитар** (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие**
+25 против КД; урон 1к8 + 8 (критический 2к8 + 16) плюс урон огнём 1к8 и цель становится отмеченной до конца следующего хода архона.
W **Вспышка пламени от боли** (когда впервые станет раненым и ещё раз, когда хиты опустятся до 0) ✦ **Огонь**
Ближняя вспышка 2; +21 против Реакции; урон огнём 10 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).
Боевое превосходство ✦ **Огонь**
Архон совершает одну дополнительную атаку скимитаром и причиняет дополнительный урон огнём 1к8 всем врагам, над которыми у него есть боевое превосходство.
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Первичный
Сил 26 (+17) **Лов** 24 (+16) **Мдр** 16 (+12)
Тел 22 (+15) **Инт** 14 (+11) **Хар** 15 (+11)
Снаряжение латный доспех, скимитар

Огненный архон поборник пепла (D) Артиллерия 20 уровня
Средний стихийный гуманоид (огонь) Опыт 2 800

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +13
Хиты 150; **Ранен** 75; смотрите также *предсмертные угли*
КД 33; **Стойкость** 33, **Реакция** 34, **Воля** 29
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 30 огонь
Скорость 8; смотрите также *шаг в огонь*
T **Пылающий кулак** (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**
+20 против Реакции; урон огнём 1к8 + 5 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).
Q **Огненный дождь** (стандартное; на сцену) ✦ **Огонь**
Зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток; +23 против Реакции; урон огнём 2к8 + 8 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает). *Промах:* Половина урона и продолжительного урона нет.
W **Огненная волна** (стандартное; на сцену) ✦ **Огонь**
Ближняя волна 5; +23 против Реакции; урон огнём 2к8 + 8, цель толкается на 2 клетки и получает продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает).
W **Выброс пепла** (стандартное; на сцену) ✦ **Огонь**
Ближняя вспышка 5; +23 против Стойкости; урон огнём 2к8 + 8 и цель становится ослеплённой (спасение оканчивает).
W **Предсмертные угли** (когда хиты опускаются до 0) ✦ **Огонь**
Как эффект *выброса пепла*. Поборник пепла исчезает во вспышке, оставляя после себя только металлическую мантию.
Шаг в огонь (движение; неограниченный) ✦ **Телепортация**
Поборник пепла может телепортироваться в пространство, находящееся в пределах 3 клеток от любого огненного существа, находящегося в пределах 20 клеток от него.
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Первичный
Сил 20 (+15) **Лов** 27 (+18) **Мдр** 16 (+13)
Тел 24 (+17) **Инт** 14 (+12) **Хар** 15 (+12)
Снаряжение чешуйчатый доспех (металлическая мантия)

Особенности местности

Потолок: Высота потолка 9 метров.

Освещение: Яркий свет, исходящий от пылающих очагов, окружающих чёрный обелиск в центре комнаты.

Статуи: Непонятно, представителей какой расы олицетворяют статуи. Они вырезаны из камня, но внутри они пустые, и их можно перемещать по комнате проверкой Силы со Сл 14 (частью действия движения). Искатели приключений могут с их помощью активировать портал в Царство Теней.

Плиты на полу: Знаки, написанные на полу к северу и югу от обелиска, это буквы письменности Айокхарик. Символы на шести клетках, если их перевести на Общий, составляют слово «сумрак». Если все плиты с нужными буквами одновременно активировать, как это описано в разделе «активация портала», обелиск уйдёт под пол и на его месте возникнет портал в Царство Теней.

Обелиск: На южной стороне чёрного обелиска написано слово «сумрак». Если плиты правильно активировать (смотрите выше), из-под пола раздаётся ужасный грохот, а обелиск медленно уходит вниз, оставляя после себя пятно идеально чёрного цвета. Тот, кто запрыгнет в это пятно, телепортируется в Царство Теней.

СЦЕНА У1: ПРИБЫТИЕ

Уровень сцены 19 (12 800 опыта)

Обстановка

2 драконьих призрака душееда (S)
1 драконий призрак (W)
2 предвестника гнили (R)

Портал из склепа Сартин переносит искателей приключений в Царство Теней, где перед ними возвышаются стены крепости Найтвирм.

Когда искатели приключений прибудут в Царство Теней, покажите игрокам иллюстрацию «Царство Теней» с 27 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:

Вы стоите в светящемся круге на бледной равнине, а суровый ветер режет ваши глаза. Перед вами стоит массивная цитадель, уходящая вверх на десятки метров. Её наружная стена чёрного цвета, и в ней видны окаменелые останки жутких существ. Сверху на стене есть не только классические зубцы, но и зазубренные шипы. Огромный проём на уровне земли, по-видимому, служит входом. За стеной находится ещё более высокая башня, шпиль которой упирается в вихрь из облаков и теней.

За пределами цитадели повсюду летают существа, похожие одновременно на призраков и драконов. Похоже, они ловят что-то вроде падающих звёзд. Поймав такой огонёк, они тут же несут его к центральному шпилю крепости.

Трое из этих призраков замечают искателей приключений в светящемся круге и атакуют их, бросив текущую работу. Вместе с тем, два предвестника гнили, побирающиеся у крепости, чувствуют присутствие отряда и вылезают из почвы.

2 предвестника гнили (R) Солдат 20 уровня
Средний стихийный гуманоид (нежить) Опыт 2 800 за каждого

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +15;
Хиты 193; **Ранен** 96
КД 34; **Стойкость** 32, **Реакция** 32, **Воля** 31
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия
Скорость 6, летая 8 (неуклюже)
T **Гниющий коготь** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия** +25 против КД; урон 2к10 + 6, цель становится отмеченной до конца следующего хода предвестника гнили и получает продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает).
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны
Сил 22 (+16) **Лов** 22 (+16) **Мдр** 20 (+15)
Тел 25 (+17) **Инт** 17 (+13) **Хар** 17 (+13)

2 драконьих призрака душееда (S) Налётчик 19 уровня
Большой теневой магический зверь (дракон, нежить) Опыт 2 400 за каждого

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +19; тёмное зрение
Облако смерти аура 2; враги в ауре не могут использовать исцеления. Для врагов местность в ауре считается труднопроходимой местностью.
Хиты 136; **Ранен** 68
Регенерация 10 (если драконий призрак получает урон излучением, регенерация не действует до конца его следующего хода)
КД 33; **Стойкость** 32, **Реакция** 30, **Воля** 31
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия, неосязаемый;
Уязвимость 10 излучение (смотрите также выше *регенерация*)
Скорость летая 8 (парение); фазирование; смотрите также *теневой удар*
T **Теневой укус** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**
Досягаемость 2; +24 против КД; урон некротической энергией 1к12 + 6.
W **Смертельное дыхание** (стандартное; перезарядка 5 6) ✦ **Некротическая энергия**
Ближняя волна 5; +22 против Реакции; урон некротической энергией 1к12 + 6 и цель получает продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает).
W **Кража воли** (малое 1/раунд; неограниченный)
Ближняя вспышка 5; нацеливается на одно существо во вспышке; автоматическое попадание; цель становится замедленной (спасение оканчивает).
Пожирание души (свободное, когда душеед делает врага раненым укусом или *смертельным дыханием*; на сцену) ✦ **Исцеление**
Цель теряет 1 исцеление, а душеед восстанавливает 34 хита.
Теневой удар (движение; на сцену)
Душеед совершает шаг на 8 клеток и может совершить стандартную рукопашную атаку до, во время или после этого перемещения.
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Драконий
Сил 22 (+15) **Лов** 19 (+13) **Мдр** 21 (+14)
Тел 21 (+14) **Инт** 10 (+9) **Хар** 13 (+10)

Драконий призрак (W) Соглядатай 19 уровня
Большой теневой магический зверь (дракон, нежить) Опыт 2 400

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +20; тёмное зрение
Туман разложения аура 2; враги в ауре становятся ослабленными.
Хиты 107; **Ранен** 53
Регенерация 10 (если драконий призрак получает урон излучением, регенерация не действует до конца его следующего хода)
КД 33; **Стойкость** 32, **Реакция** 31, **Воля** 32
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия, неосязаемый;
Уязвимость 10 излучение (смотрите также выше *регенерация*)
Скорость летая 8 (парение); фазирование; смотрите также *теневое скольжение*
T **Теневой укус** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**
Досягаемость 2; +24 против КД; урон некротической энергией 1к10 + 6.
T **Теневой коготь** (стандартное; на сцену) ✦ **Некротическая энергия**
Досягаемость 2; +24 против КД; урон некротической энергией 3к6 + 8 и цель теряет одно исцеление.
W **Смертельное дыхание** (стандартное; перезарядка 5 6) ✦ **Некротическая энергия**
Ближняя волна 5; +22 против Реакции; урон 2к6 + 7 и цель получает продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает).
Боевое превосходство ✦ **Некротическая энергия**
Драконий призрак причиняет дополнительно 2к6 урона некротической энергией всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

Теневое скольжение (движение; на сцену)
Драконий призрак совершает шаг на 8 клеток.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Драконий
Сил 20 (+14) **Лов** 20 (+14) **Мдр** 22 (+15)
Тел 22 (+15) **Инт** 12 (+10) **Хар** 14 (+11)

Тактика

Драконьи призраки душееды используют талант *кража воли* на самых сильных с виду врагах, сражающихся врукопашную, мешая их перемещениям. При возможности, призраки перемещаются *теневым ударом*, совершая атаку *теневым укусом* частью действия движения, а стандартным действием совершая второй *теневой укус* или *смертельное дыхание*. Они как можно чаще используют *смертельное дыхание*, надеясь, что сопротивляемость предвестников гнили защитит их. Став раненым, душеед сосредотачивается на одной цели, надеясь ранить её и использовать талант *пожирание душ*.

Неразвращённый призрак тоже вторгается в бой и тут же покидает его, атакуя только когда у него есть боевое превосходство. Он как можно чаще перемещается *теневым скольжением*, и использует *смертельное дыхание*, когда может попасть сразу по нескольким врагам. *Теневой коготь* — его любимая рукопашная атака, и он использует её как можно раньше до переключения на *теневой укус*.

Предвестники гнили работают в паре, окружая врагов в лёгких доспехах для получения боевого превосходства.

Особенности местности

Освещение: Тусклый свет от безжизненного дневного неба Царства Теней.

Разломы: Почва испещрена большими трещинами и расщелинами, в которых добывали камни для стен крепости. Земля, смежная с разломами, обваливается под весом существ, которым приходится совершать проверку Акробатики со Сл 22, чтобы не упасть на 9 метров (30 футов) на дно разлома. Упавшее туда существо, может выбраться, совершив проверку Атлетики со Сл 22.

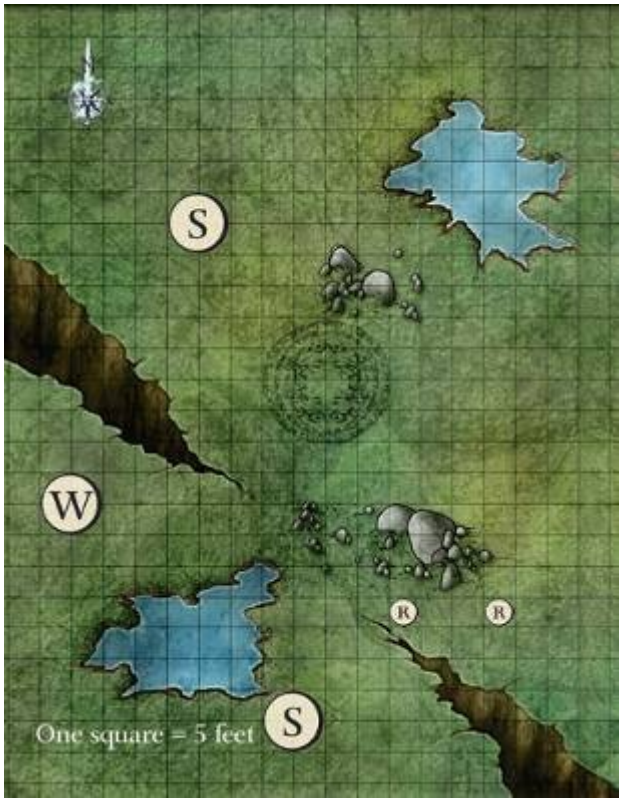
Валуны: Валуны являются заслоняющей местностью.

Лужи Царства Теней: Лужи с тёмной водой часто встречаются на юго-западе этой унылой равнины. Вода неглубокая и является труднопроходимой местностью. Кроме того, из-за близости Вихря Душ все существа, входящие в воду или начинающие в ней ход, получают урон некротической энергией 5.

РЕЧЬ МОЙШАННЫ

Если шадар-кай Мойшанна приходит сюда вместе с искателями приключений, она может предоставить им информацию о Царстве Теней из *Руководства Мастера* и с врезки «приключения в Царстве Теней» с 12 страницы *Первой книги приключения*. Она также высказывает предположение, что похожие на звёзды огоньки — это души, текущие через Царство Теней, а также говорит, что ничего не знает о вихре, драконьих призраках и этой большой цитадели.

Если хотите, Мойшанна может остаться с искателями приключений в качестве гида. Если это не входит в ваши планы, она вернётся в склеп Сартин и будет поддерживать там порядок до возвращения искателей приключений.



Вход в Зубы: Нижний вход в Зубы Магратара представляет собой большой проём во внешней стене на расстоянии 100 метров от места появления искателей приключений. Проём переходит в туннель, ведущий вверх через лабиринт проходов и комнат. Далее будет описана лишь малая часть комнат, находящихся в полой стене. Остальные либо пусты, либо используются мелкими существами в качестве логовищ. Смотрите «перемещение по Зубам» в *Первой книге приключения* (страница 12).

Лазание по стене: ИП могут просто залезть по стене наверх (проверка Атлетики со Сл 25) или взлететь туда, если это им под силу. В этом случае они встречают патруль слаадов; переходите к сцене 33, находящейся на странице 46.

Портал: Круг, связанный со склепом Сартин, работает в обоих направлениях. Когда искатели приключений выйдут из светящегося круга, они могут вновь войти в него и перенестись в пространство, смежное с обелиском в зоне С9.

СЦЕНА П1: ВЕСТИБЮЛЬ СМЕРТИ

Уровень сцены 18 (11 400 опыта)

Обстановка

8 упырей из Бездны голодушников (A)
3 умертвия резни (W)
Некротические двери

Если искатели приключений войдут в проход в стене, они попадут в область, которую контролирует ночной ходок Порафер и его нежить. Все комнаты, которые искатели приключений исследовали до этого, были пусты (если же искатели приключений начали с того, что забрались на стену, эта сцена будет последней, если до неё вообще дойдёт очередь).

Два упыря стоят на страже за дверьми, совершая активные проверки Внимательности, чтобы услышать приближение отряда. Если только ИП не вели себя очень тихо при обсуждении вариантов и открывании запечатанных дверей, упыри услышат их и предупредят своих спутников. Расположение чудовищ на тактической карте подразумевает, что они знают о присутствии искателей приключений и ждут их.

Когда искатели приключений приблизятся к двустворчатым дверям, ведущим в эту зону, прочтите:
Дорогу преграждают большие двустворчатые двери, вырезанные из тёмного камня. На стыке дверей виднеется какой-то символ, но он так растрескался, что его уже не разобрать. На дверях нет ни ручек, ни запоров.

Дверной проём

Двустворчатые двери из тёмного камня находятся в резном дверном проёме, выполненном в том же стиле. Дверной проём украшен резьбой, на которую неприятно смотреть. Это вовсе не письмена, это некротические символы древнего и давно забытого общества Царства Теней. Символы никак нельзя интерпретировать, но персонаж может понять их смысл, совершив проверку навыка:

Проверка Магии или Религии
Сл 20: *Ты чувствуешь, что двери и дверной проём пропитывает некротическая энергия.*

Проверка Истории
Сл 25: *Это символы древней, давно забытой цивилизации, построенной целиком на некромантии. Тебе очень неприятно смотреть на них.*

Открывание дверей

Некротическая энергия, текущая по дверям, представляет для персонажей испытание навыков, пройдя которое, ИП смогут открыть двери и углубиться в крепость.

Уровень: 16 (1 400 опыта).

Сложность: 1 (4 успеха до накопления 3 провалов).

Основные навыки: Магия, Религия.

Магия (Сл 20, стандартное действие): Изучая магическую ауру тёмного камня, персонаж понимает, что некротическая энергия формирует печать, которую живым существам открыть не так-то просто. Этот навык можно использовать для получения лишь 1 успеха.

Религия (Сл 20, стандартное действие): Анализируя потоки некротической энергии, текущей через тёмный камень двери и дверного проёма, персонаж понимает, что их может прервать и даже остановить энергия излучения. Таким использованием навыка можно получить лишь 1 успех. Как только кто-нибудь из персонажей преуспеет в этой проверке, все остальные смогут делать последующие проверки, описанные ниже:

Религия, последующие проверки (Сл 25, стандартное действие): Персонаж использует религиозные знания и веру для «изгнания» некротической энергии из камня. Таким использованием навыка можно получить 3 успеха. Провал вытягивает жизнь из персонажа; он теряет 1 исцеление.

Вторичный навык: Подземелья.

Подземелья (Сл 13, стандартное действие): Персонаж изучает тёмный камень и всю дверь. Использование этого навыка не приносит успехов и провалов, но предоставляет бонус +2 или –2 к броскам атаки, сделанным для прерывания потока некротической энергии (смотрите разделы «Религия, последующие проверки» и «особенность»).

Особенность: Атаки излучением.

Успешная атака талантом, причиняющим урон излучением, приносит 1 успех в счёт испытания навыков. Таким методом можно получить вплоть до 3 успехов. У некротической энергии КД 28, прочие защиты 26. Промахнувшаяся атака вытягивает из персонажа жизнь; он теряет 1 исцеление.

Успех: Если ИП наберут 4 успеха, двери откроются, и они смогут пройти сквозь них.

Провал: Если ИП наберут 3 провала, двери открываются, но некротическая энергия остаётся активной. Искатель приключений, прошедший через дверной проём, теряет 1 исцеление. В любом случае, двери стоят открытыми 5 минут, после чего сами закрываются и снова запечатываются.

Обратите внимание, что нежить может свободно открывать эти двери и проходить сквозь них безо всякого вреда.

Когда искатели приключений откроют двери, прочтите:
Распахнувшаяся дверь выпускает в вашу сторону невыносимую вонь. В комнате на полу валяются груды тел, а над всем этим возвышаются три статуи, доходящие почти до пятиметрового потолка. Однако статуи так обезображены временем, что даже непонятно, кого они изображают. Вдоль восточной и западной стены идут трёхметровые выступы, а в северо-западном углу виден коридор.

Проверка Внимательности
Сл 25: *За изуродованными статуями и грудами тел ты замечаешь какое-то движение.*

8 упырей из Бездны голодушников (A) Миньон 18 уровня
Средний стихийный гуманоид (нежить) Опыт 500 за каждого

Инициатива +17 **Чувства** Внимательность +14; тёмное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не причиняет миньону урон; смотрите также *кровь мертвеца.*
КД 30; **Стойкость** 30, **Реакция** 29, **Воля** 25
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия
Скорость 8, лазая 4
T **Когти** (стандартное; неограниченный) +21 против КД; урон 7 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).
W **Кровь мертвеца** (когда хиты опускаются до 0) ✦ **Некротическая энергия** Ближняя вспышка 1; все враги во вспышке получают урон некротической энергией 5.
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны
Навыки Скрытность +22
Сил 26 (+17) **Лов** 25 (+16) **Мдр** 17 (+12)
Тел 23 (+15) **Инт** 19 (+13) **Хар** 13 (+10)

3 умертвия резни (W) Громила 18 уровня
Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 2 000 за каждого

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение
Хиты 182; **Ранен** 91; смотрите также *предсмертный вопль*
КД 30; **Стойкость** 30, **Реакция** 27, **Воля** 26
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 20 некротическая энергия; **Уязвимость** 10 излучение
Скорость 7
T **Коготь** (стандартное; неограниченный) ✦ **Исцеление, Некротическая энергия** +21 против КД; урон некротической энергией 3к6 + 8, цель теряет исцеление и становится ослабленной (спасение оканчивает), а умертвие резни восстанавливает 15 хитов.
W **Предсмертный вопль** (когда хиты опускаются до 0) ✦ **Некротическая энергия** Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +21 против Стойкости; урон некротической энергий 2к6 + 4. Союзная нежить во вспышке может свободным действием совершить по одной стандартной атаке.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Общий
Сил 26 (+17) **Лов** 20 (+14) **Мдр** 9 (+8)
Тел 22 (+15) **Инт** 12 (+10) **Хар** 18 (+13)

Тактика

Умертвия резни испускают дикие крики, вырываясь из груды трупов навстречу чужакам. Они наваливаются на самых слабых с виду или раненых врагов, оставаясь в гуще сражения для большей эффективности *предсмертного вопля*.

Голодушники атакуют группами по три—четыре особи, концентрируя ярость на общих целях

для получения боевого превосходства и быстрого обездвиживания врагов.

Дальнейшие события

Если искатели приключений попытаются совершить здесь продолжительный отдых, через 3 часа сюда придут существа из сцены П2.

Особенности местности

Потолок: Высота потолка 4,5 метра.

Освещение: Тьма.

Обезображенные статуи: Эти статуи высотой 3,5 метра были изуродованы до неузнаваемости. Они являются заслоняющей местностью.

Груды трупов: Эти груды разложившихся тел голодушники каждую неделю собирают на унылой равнине возле крепости Найтвирм. Эти груды являются труднопроходимой местностью. Живое существо, начинающее ход в клетке с грудой, становится изумлённым от вони до начала своего следующего хода.

Выступы: Выступы возвышаются на 3 метра над уровнем пола (для залезания туда нужна проверка Атлетики со Сл 20).

Сокровище: На обоих выступах есть едва начавшие разлагаться тела гуманоидов, которые умертвия оставили, чтобы съесть позже. С пола эти тела не видны. Их обоих лишили снаряжения, но в каблуке у одного есть секретное отделение (проверка Внимательности со Сл 25 для обнаружения), в котором хранятся три драгоценных камня, каждый из которых стоит по 5 000 зм.

СЦЕНА П2: КОМНАТЫ НАПАСТЕЙ

Уровень сцены 18 (10 800 опыта)

Обстановка

1 драконий призрак душегуб (S)
4 упыря из Бездны (A)
2 костелапа (B)

Драконий призрак возглавляет отряд нежити, охраняющий для Порафера эту часть крепости. Им поручено наблюдать за таинственной энергией излучения, иногда возникающей в центральной комнате (зона 2 на карте). Порафер опасается, что эта энергия может препятствовать попыткам Уриштар ещё больше увеличить Вихрь Душ.

Первая и третья зоны пропитаны некротической энергией, которая на нежить и живых существ действует по-разному. Средняя зона безопасна для искателей приключений, а также они могут получить дополнительное преимущество, если энергия излучения вырвется, пока они находятся там. Подробности смотрите в разделе «особенности местности».

Когда искатели приключений завернут за угол, если у них есть источник света, прочтите:
Дальше в коридоре видна серия из нескольких крохотных комнат, разделённых арками. Загадочные символы, вырезанные на стенах и арках, обезображены временем и чьими-то когтями. Проход блокируют два упыря, зарычавшие при виде вас.

Зоны энергий

Здесь в трёх зонах пульсирует энергия излучения и некротической энергии. Искатели приключений могут совершать проверки Магии или Религии со Сл 20 для определения точной природы излучения в каждой зоне.

Зона 1: Первая комната, а также примыкающие к ней клетки коридора с аркой заполнены пагубной некротической энергией.

Все живые существа в зоне получают уязвимость к некротической энергии 10. Эта уязвимость действует, пока существо остаётся в зоне, и исчезает в конце хода существа, когда оно покидает зону.

Нежить, начинающая ход в зоне, исцеляет по 10 хитов.

Зона 2: Центральная комната иногда заполняется энергией излучения. Каждый ход, при инициативе 20 и 10 кидайте 1к6. Если выпадет «5» или «6», по зоне проходит энергия излучения.

Все живые существа, находящиеся в зоне в момент выплеска энергии, исцеляют 10 хитов.

Вся нежить, находящаяся в зоне в момент выплеска энергии, получает урон излучением 10.

Зона 3: Последняя (восточная) комната заполнена смертоносной некротической энергией.

Все живые существа, входящие в зону или начинающие в ней ход, получают урон некротической энергией 10.

Нежить в этой зоне причиняет успешными атаками дополнительный урон некротической энергией 1к8.

Драконий призрак душегуб (S) Громила 21 уровня
Большой теневой магический зверь (дракон, нежить) Опыт 3 200

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение
Усики погибели аура 2; враги, входящие в ауру или начинающие в ней ход, получают урон некротической энергией 10.
Хиты 183; **Ранен** 91
КД 33; **Стойкость** 33, **Реакция** 30, **Воля** 28
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия, неосязаемый; **Уязвимость** 10 излучение (смотрите также ниже *губление души*)
Скорость летая 8 (парение); фазирование; смотрите также *теневое скольжение*
T **Губящая атака** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия** Досягаемость 2; +24 против КД; урон некротической энергией 3к8 + 7.
T **Губление души** (стандартное; перезарядка 5 6) ✦ **Исцеление**, **Некротическая энергия** Досягаемость 2; +24 против КД; урон некротической энергией 4к8 + 7, цель теряет 1 исцеление, а душегуб восстанавливает 45 хитов. Если драконий призрак получает урон излучением, он не может до конца своего следующего хода использовать этот талант
Теневое скольжение (движение; на сцену) Драконий призрак совершает шаг на 8 клеток.
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Драконий
Сил 26 (+18) **Лов** 20 (+15) **Мдр** 16 (+13)
Тел 24 (+17) **Инт** 9 (+9) **Хар** 14 (+12)

4 упыря из бездны (A) Налётчик 16 уровня
Средний стихийный гуманоид (нежить) Опыт 1 400 за каждого

Инициатива +16 **Чувства** Внимательность +10; тёмное зрение
Могильная вонь аура 3; Враги в ауре получают штраф –2 ко всем защитам.
Хиты 156; **Ранен** 78; смотрите также *кровь мертвеца*
КД 30; **Стойкость** 30, **Реакция** 29, **Воля** 25
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 8, лазая 4
T **Укус** (стандартное; неограниченный) +21 против КД; урон 2к8 + 7 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает). Если цель — живое существо, уже обездвиженное, ошеломлённое или находящееся без сознания, укус причиняет дополнительный урон 2к6.
W **Кровь мертвеца** (когда хиты опускаются до 0) ✦ **Некротическая энергия** Ближняя вспышка 1; все враги во вспышке получают урон некротической энергией 10.
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны
Навыки Скрытность +19
Сил 24 (+15) **Лов** 22 (+14) **Мдр** 15 (+10)
Тел 20 (+13) **Инт** 16 (+11) **Хар** 10 (+8)

2 костелапа (B) Солдат 14 уровня
Большой теневой оживлённый (нежить) Опыт 1 000 за каждого

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение
Хиты 136; **Ранен** 68; смотрите также *некротический импульс*
КД 30; **Стойкость** 24, **Реакция** 27, **Воля** 25
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 20 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 8
T **Коготь** (стандартное; неограниченный) Досягаемость 3; +20 против КД; урон 1к12 + 6.
W **Некротический импульс** (свободное, когда впервые становится раненым; на сцену) ✦ **Исцеление**, **Некротическая энергия** Ближняя вспышка 10; союзная нежить во вспышке восстанавливает по 10 хитов, а все враги во вспышке получают урон некротической энергией 10.
Неустанный оппортунист Если костелап попадает провоцированной атакой, он может совершить в этом ходу ещё одну провоцированную атаку по той же самой цели.
Угрожающая досягаемость Костелап может совершать провоцированные атаки по всем врагам, находящимся в его досягаемости (3 клетки).
Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Запугивание +16, Скрытность +18
Сил 17 (+10) **Лов** 23 (+13) **Мдр** 12 (+8)
Тел 16 (+10) **Инт** 10 (+7) **Хар** 18 (+11)

Тактика

Упыри из Бездны пытаются сражаться с искателями приключений именно в зоне 1, где враги более чувствительны к урону некротической энергией. Видимые упыри устремляются вперёд и навязывают бой там. Два упыря за занавесями скрываются два раунда или до тех пор, пока искатели приключений не подойдут к занавесям.

Костелапы присоединяются к сражению одновременно, рассредотачиваясь, чтобы максимально использовать *угрожающую досягаемость*. Они могут сражаться и из зоны 2, если в этом есть необходимость, но став ранеными, они пытаются протиснуться в зону 1 или отступают в зону 3.

Драконий призрак встаёт как живой заслон в конце зоны 3, совершая *губящие атаки* по всем существам, пытающимся уйти в коридор и дальше в сцену П3.

Присутствующие существа знают, что им опасно сражаться в зоне 2, и сами пытаются выманить оттуда искателей приключений.

Особенности местности

Потолок: Высота потолка 4,5 метра.

Освещение: Тьма.

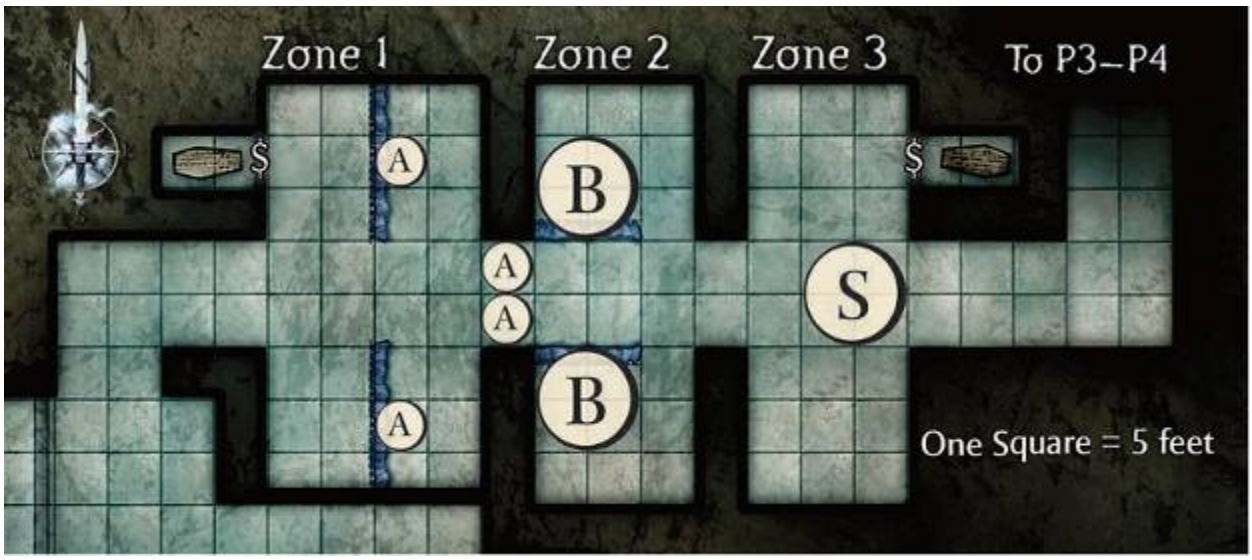
Занавеси: Плотные занавеси разделяют комнаты в зонах 1 и 2 на несколько частей, предоставляя покров для существ, стоящих за ними. Через занавес можно пройти частью действия движения, считая его труднопроходимой местностью. Занавес можно сорвать стандартным действием, совершив проверку Силы (Сл 15 для одной 1,5-метровой секции, плюс каждые дополнительные 1,5 метра занавеса увеличивают Сл на 3; так что занавес в северной части зоны 1 можно сорвать, совершив проверку Силы со Сл 21).

Атака, совершённая через занавес или задевшая занавес зоной действия, автоматически уничтожает эту часть занавеса.

Зоны энергии: Разделение на зоны описано на предыдущей странице. На зону можно использовать *рассеивание магии* (приём волшебника 6 уровня). Атака совершается против Воли зоны (30). Рассеянная зона возвращается через 5 минут.

Потайные ниши: В северных частях зон 1 и 3 находятся потайные ниши с древними саркофагами. Для обнаружения каждого из них нужна проверка Внимательности со Сл 27. Оба саркофага покрыты древними рунами, подобными тем, что встречаются повсюду в крепости, но только они не обезображены. Проверка Истории со Сл 25 позволяет узнать в них древние молитвы Оркусу одной из давно забытых цивилизаций.

Сокровище: В восточном саркофаге находится костяная пыль и *шлем героев* (уровень 20). Западный саркофаг абсолютно пуст, в нём нет ни щепотки праха.


Zone 1
Zone 2
Zone 3
To P3–P4
$
A
B
A
A
S
$
B
A
One Square = 5 feet

СЦЕНА П3: ЛЕНИВЫЙ СТРАЖ

Уровень сцены 21 (16 000 опыта)

Обстановка

Зенро, драколич чёрное пламя (D)
1 эладрин пленник (E)

Эта большая комната служит логовом недовольного красного дракона, которого слуга Магратара, Порафер, обманом склонил к существованию в виде нежити. Зенро проводит своё время в молчаливой медитации. Время от времени Порафер пытается поднять настроение своего слуги, посылая ему живых пленников в качестве игрушек (последний пленник ещё находится здесь).

Драколич начинает сцену вне линии обзора от входа в комнату. Однако персонаж, говорящий на Драконьем, может услышать часть разговора, к тому же от входа видно пленника.

Проверка Внимательности
Сл 14: *Ты слышишь где-то впереди скрипучий шёпот (если персонаж понимает Драконий, он слышит то, что написано далее). «Он сказал, что ты — дар, но ты даже не говоришь на благородном языке. Плохой дар, я считаю. Он меня дразнит. Может, ты умён и сможешь научиться. Если нет — мне всё равно. Порафер пришлёт другую игрушку. Быть может, она даже будет говорящей».*

Когда искатели приключений увидят комнату, прочтите:
В центре комнаты к узкой каменной колонне цепями прикован эладрин. Груда обломков отмечает место, над которым обрушился потолок. В нишах на юго-востоке стоят сломанные статуи.

Когда появляется драколич, покажите игрокам иллюстрацию «драколич» с 27 страницы *Первой книги приключения*. Зенро склонен не сражаться, а разговаривать. Если он узнаёт о присутствии чужаков до того как они войдут в комнату, он высовывает голову из-за угла и выкрикивает на Драконьем: «Молитесь, чтоб вы оказались собеседниками получше, чем это ничтожество». Если искатели приключений воздержатся от нападения, смотрите ниже испытание навыков «переговоры с драколичем».

Переговоры с драколичем

Зенро раньше был красным драконом, держащим свои земли в страхе и повиновении. Порафер, сыграв на его тщеславии и жажде власти, уговорил пройти через ритуал, превративший его в драколича. Пока Порафер держит при себе филактерий Зенро, драколич хоть и неохотно, но всё же исполнят команды ночного ходока. Зенро возмущён как тем, что он служит Пораферу, так и тем, что его обманули — а этот факт умные искатели приключений смогут использовать себе на благо.

Это испытание навыков даёт персонажам возможность поговорить с Зенро. Они смогут узнать, что он — пленник, и смогут помочь ему освободиться, попросив дать пройти и вернувшись от Порафера с филактерием. Совершая проверки Переговоров, персонажи обязаны говорить на Драконьем; проверки прочих навыков можно совершать, разговаривая на Общем, но это вызывает штраф –2.

Обратите внимание, что персонажи могут получить опыт только раз, либо за победу над драколичем в бою, либо за успешное прохождение испытания навыков.

Уровень: 21 (16 000 опыта).

Сложность: 2 (6 успехов до накопления 3 провалов).

Основные навыки: Обман, Переговоры, Проницательность.

Обман (Сл 22, стандартное действие): ИП, говорящий на Драконьем, может воззвать к самолюбию Зенро, убедив его в том, что персонажи пришли засвидетельствовать своё почтение ему как самому сильному стражу Зубов Магратара. Этот навык можно использовать для получения лишь 1 успеха в этом испытании.

Переговоры (Сл 22, стандартное действие): ИП, говорящий на Драконьем, может втереться в доверие к драколичу, предложив интересный разговор. При каждой успешной проверке Зенро рассказывает часть своей истории. Этим навыком можно получить до трёх успехов в испытании.

Первый успех: *«Когда я был живым красным драконом, мир ужасался одной лишь моей тени. Теперь же...»* Как только будет получен этот успех, ИП смогут совершить проверку Истории, описанную ниже.

Второй успех: *«Я не должен пускать вас дальше в крепость. Этого требует Порафер Лжец, Порафер Предатель и Порафер Ничтожество».*

Третий успех: *«Расскажи ещё о своих приключениях. Кто был твоим самым сильным уничтоженным врагом? Какие великие реликвии тебе удалось добыть?»*

Проницательность (Сл 22, стандартное действие): ИП может совершить проверку Проницательности, чтобы почувствовать настроение и мотивы драколича. Успех позволяет понять, что драколич несчастлив, ему скучно, и он негодует. Этот навык можно использовать для получения лишь 1 успеха в испытании.

Проницательность, после хотя бы одной успешной проверки Переговоров (Сл 14, стандартное действие): ИП может совершить проверку Проницательности, чтобы почувствовать желание драколича уничтожить Порафера и забрать филактерий. Этот навык можно использовать для получения лишь 1 успеха в испытании.

Вторичные навыки: История, Магия, Религия.

История, после минимум одной успешной проверки Переговоров (Сл 22, стандартное действие): ИП вспоминает легенду о Красном Драконе Пылающем Демоне, жутком чудище, державшем в страхе

мир природы, но внезапно исчезнувшем много лет тому назад (именно так покорённые люди звали Зенро). Рассказав легенду и потешив самолюбие Зенро, можно получить успех, но только один.

Магия или Религия (Сл 27, стандартное действие): ИП могут совершать проверки Магии или Религии, чтобы впечатлять Зенро редкими знаниями. Каждый из этих навыков может принести не больше 1 успеха в испытании.

Успех: Если ИП получат 6 успехов, они впечатляют Зенро, и он даже просит их о помощи. «Я позволю вам пройти, если вы согласитесь уничтожить Порафера и вернёте мне филактерий», — говорит драколич. Он рассказывает искателям приключений о *кольце души*, которое носит его хозяин, и предназначении этого магического предмета. Если ИП попросят, Зенро соглашается отпустить эладрина, но только в конце сделки.

Провал: Если ИП накопят 3 провала, Зенро утомится или обидится, и нападёт.

Зенро, драколич чёрное пламя (D) Одиночный контроллер 21 уровня
Огромный природный магический зверь (дракон, нежить)
Опыт 16 000

Инициатива +17 **Чувства** Внимательность +20; тёмное зрение
Хиты 1 015; **Ранен** 507
КД 38; **Стойкость** 39, **Реакция** 37, **Воля** 35
Иммунитет болезни, страх, яд; **Сопротивляемость** 35 некротическая энергия; **Уязвимость** 10 излучение
Спасброски +5
Скорость 8, летая 10 (неуклюже)
Единицы действия 2

T **Укус** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**
Досягаемость 4; +26 против КД; урон 2к10 + 8. Ошеломлённой цели эта атака причиняет дополнительный урон некротической энергией 3к8.

W **Очаровывающий взгляд** (немедленное прерывание; когда враг совершает рукопашную атаку по этому драколичу; неограниченный) ✦ **Страх**
Ближняя волна 3; +24 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода драколича. *Промах:* Цель получает штраф –2 к броскам атаки по драколичу до конца следующего хода драколича.

W **Чёрное пламя** (стандартное; перезарядка 4 5 6) ✦ **Некротическая энергия, Огонь**
Ближняя волна 5; автоматическое попадание; урон некротической энергией 2к8 + 7 и продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает).

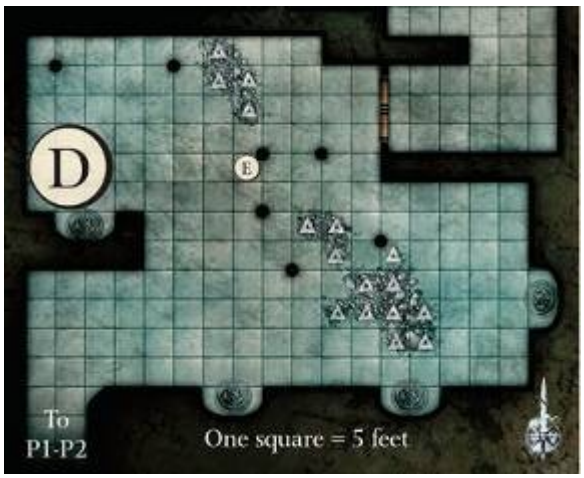
W **Оружие дыхания** (стандартное; перезарядка 5 6) ✦ **Некротическая энергия**
Драколич выдыхает сверкающую волну некротической энергии. Ближняя волна 9; +24 против Реакции; урон некротической энергией 2к12 + 7 и цель становится ошеломлённой до конца следующего хода драколича. *Промах:* Половина урона и цель не становится ошеломлённой. *Попадание или промах:* Цель теряет всю сопротивляемость некротической энергии (спасение оканчивает).

W **Выдох от ранения** (свободное, когда впервые становится раненым; на сцену)
Оружие дыхания драколича перезаряжается, и он тут же его использует.

W **Ужасающая внешность** (стандартное; на сцену) ✦ **Страх**
Ближняя вспышка 20; нацеливается на врагов; +24 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода драколича. *Последствие:* Цель получает штраф –2 к броскам атаки до конца сцены.

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Выносливость +23, Запугивание +18, История +19, Магия +19, Проницательность +21, Религия +19

Сил 29 (+19)	**Лов** 25 (+17)	**Мдр** 20 (+15)
Тел 27 (+18)	**Инт** 18 (+14)	**Хар** 17 (+13)



Тактика

Если начинается сражение, драколич использует *ужасающую внешность*, после чего чередует атаки укусом или *оружием дыхания* с *чёрным пламенем*.

Обычно драколич избегает совершать атаки, задевающие эладрина, так как это его единственное развлечение. Однако если драколич станет раненым, он изо всех сил будет стараться уничтожить ИП — не считаясь ни с чем.

Особенности местности

Потолок: Высота потолка 4,5 метра.

Освещение: Яркий свет от вечногорящих факелов.

Колонны: Колонны слишком тонкие, они не блокирую линию обзора, и не предоставляют укрытие.

Пленник эладрин: Считайте эладрина миньоном 5 уровня с 1 хитом. Его зовут Радфел, и он почти обезумел от страха. Он помнит лишь как упал в тёмную расселину возле своего дома в Стране Фей, а очнулся уже здесь.

Булыжники: Места, где обрушились колонны и потолок, являются труднопроходимой местностью.

Статуи: В нишах вдоль стен стоят обветшалые статуи.

Сокровище: Под булыжниками закопаны гнилые остатки одежды, кожаных доспехов и прочего снаряжения. Совершив тщательные поиски и преуспев в проверке Внимательности со Сл 27, можно найти 290 пм и *короткий лук фазирования +4.*

СЦЕНА П4: ЛОГОВО ПОРАФЕРА

Уровень сцены 22 (20 800 опыта)

Обстановка

Порафер, ночной ходок (N)
2 умертвия резни (W)
8 упырей из Бездны (A)

Ночной ходок Порафер, один из четырёх капитанов Магратара, организовал здесь своё логово. Когда он не ходит в патрулях и не выполняет задания для Магратара, он пребывает здесь в трансе, похожем на смерть.

Основной задачей ночного ходока и его войск является наблюдение за странным золотистым сиянием в этой комнате и защита алтаря, спрятанного за потайной дверью. Магратар и Уриштар не могут ничего поделать с этим сиянием, так же как и с необычными энергиями в сцене П2.

Порафер проводит много времени в нише, расположенной напротив сияния, надеясь, что его присутствие может помочь побороть эффект излучения. Его миньоны бесцельно бродят, ожидая свежего мяса.

Прихожая

Сцена начинается в прихожей, где искателям приключений нужно найти путь в логово Порафера.

Когда искатели приключений приблизятся к дверям, прочтите:
Проход оканчивается большими двустворчатыми дверьми, вырезанными из тёмного камня. На них нет узора, равно как и ручек со скважинами.

Проверка Внимательности
Сл 24: *Трёхметровая часть западной стены является потайной дверью.*

Открывание двустворчатых дверей: Дверь в логово Порафера можно открыть тремя способами. Первый — открыть дверь с помощью нежити. Двери легко открываются перед нежитью.

Для второго способа требуется использовать навык Воровство. Персонаж может стандартным действием совершить проверку Воровства со Сл 29. После первого успеха дверь со щелчком приоткрывается и становится видна ниточка света. После второго успеха двери распахиваются настежь. Провал причиняет персонажу урон некротической энергией 10. Такое обращение с дверьми предупреждает Порафера и его войска о чужаках.

Для третьего способа используется навык Магия или Религия. Стандартным действием персонаж может совершить проверку Магии или Религии со Сл 16, чтобы обнаружить некротическую энергию, текущую по камню. Вторая такая проверка, совершённая тоже стандартным действием, но со Сл 24 временно прерывает этот поток и распахивает двери. Провал второй проверки причиняет персонажу урон некротической энергией 10.

Открывание потайной двери: Если ИП замечают секретную дверь, они могут открыть её малым действием.

Ночной ходок (N) Элитный громила 20 уровня
Большой теневой гуманоид (нежить) Опыт 5 600

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +14; тёмное зрение
Холод пустоты (Некротическая энергия, Холод) аура 5; враги, начинающие свой ход в ауре, получают урон некротической энергией и холодом 5.
Хиты 464; **Ранен** 232
КД 34; **Стойкость** 32, **Реакция** 30, **Воля** 32
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 20 некротическая энергия, 20 холод; **Уязвимость** 20 излучение
Спасброски +2
Скорость 8
Единицы действия 1
T **Удар** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия, Холод**
Досягаемость 2; +23 против КД; урон некротической энергией и холодом 1к8 + 7.
R **Перст смерти** (стандартное; на сцену) ✦ **Взгляд, Некротическая энергия**
Дальнобойный 5; действует только на раненые цели; +21 против Стойкости; хиты цели опускаются до 0. Для этого таланта не учитывается сопротивляемость некротической энергии.
W **Взгляд пустоты** (малое 1/раунд; неограниченный) ✦ **Взгляд, Некротическая энергия**
Ближняя волна 5; +21 против Воли; урон некротической энергией 1к8 + 7, цель толкается на 4 клетки и получает штраф –2 ко всем защитам (спасение оканчивает).
Мировоззрение Злое **Языки** Общий, телепатия 20
Навыки Скрытность +20
Сил 24 (+17) **Лов** 20 (+15) **Мдр** 18 (+14)
Тел 22 (+16) **Инт** 17 (+13) **Хар** 24 (+17)
Снаряжение стеклянная призма-филактерий, *кольцо души*

8 упырей из Бездны (A) Налётчик 16 уровня
Средний стихийный гуманоид (нежить) Опыт 1 400 за каждого

Инициатива +16 **Чувства** Внимательность +10; тёмное зрение
Могильная вонь аура 3; Враги в ауре получают штраф –2 ко всем защитам.
Хиты 156; **Ранен** 78; смотрите также *кровь мертвеца*
КД 30; **Стойкость** 30, **Реакция** 29, **Воля** 25
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 8, лазая 4
T **Укус** (стандартное; неограниченный) +21 против КД; урон 2к8 + 7 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает). Если цель — живое существо, уже обездвиженное, ошеломлённое или находящееся без сознания, укус причиняет дополнительный урон 2к6.
W **Кровь мертвеца** (когда хиты опускаются до 0) ✦ **Некротическая энергия**
Ближняя вспышка 1; все враги во вспышке получают урон некротической энергией 10.
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны
Навыки Скрытность +19
Сил 24 (+15) **Лов** 22 (+14) **Мдр** 15 (+10)
Тел 20 (+13) **Инт** 16 (+11) **Хар** 10 (+8)

2 умертвия резни (W) **Громила 18 уровня**
Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 2 000 за каждого

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение
Хиты 182; **Ранен** 91; смотрите также *предсмертный вопль*
КД 30; **Стойкость** 30, **Реакция** 27, **Воля** 26
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 20 некротическая энергия; **Уязвимость** 10 излучение
Скорость 7
T **Коготь** (стандартное; неограниченный) ✦ **Исцеление, Некротическая энергия** +21 против КД; урон некротической энергией 3к6 + 8, цель теряет исцеление и становится ослабленной (спасение оканчивает), а умертвие резни восстанавливает 15 хитов.
W **Предсмертный вопль** (когда хиты опускаются до 0) ✦ **Некротическая энергия** Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +21 против Стойкости; урон некротической энергий 2к6 + 4. Союзная нежить во вспышке может свободным действием совершить по одной стандартной атаке.
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Общий
Сил 26 (+17) **Лов** 20 (+14) **Мдр** 9 (+8)
Тел 22 (+15) **Инт** 12 (+10) **Хар** 18 (+13)

В логове

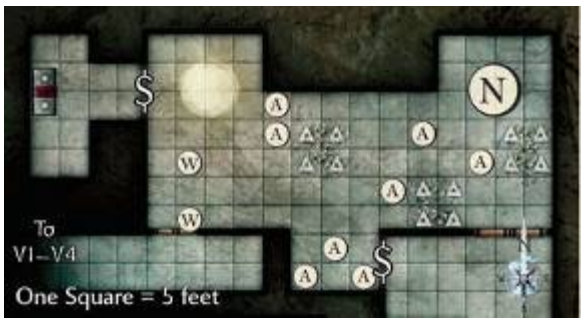
Когда искатели приключений откроют двустворчатую или потайную дверь, прочтите:
Стены этой комнаты обветшали, а потом были ещё и изуродованы. Пол усыпан костьми, кое-где лежащими целыми грудами. По комнате разрозненно бродит толпа упырей и несколько умертвий, роющихся в этих костях в поисках кусочков мяса. В одном из углов неподвижно стоит некое теневое существо, а в другом углу ярко светится круг золотистого света.

Тактика

Если искатели приключений начинают атаку через восточную дверь, три упыря в следующем раунде проходят через потайную дверь и пытаются окружить отряд. Если же искатели приключений войдут через потайную дверь, упыри у главной двери ворвутся и попытаются осуществить тот же самый план.

Упыри и умертвия наваливаются на ИП, сосредотачиваясь на тех, кто используют символы веры или другие духовные инструменты. Они держатся в гуще сражения, что усиливает эффект *предсмертного вопля* и *крови мертвеца*.

Порафер использует *взгляд пустоты,* чтобы вынуждать ИП сражаться с упырями и умертвиями, сосредотачиваясь на тех, кто хочет вырваться из рукопашного боя. ИП, продемонстрировавший возможность причинять урон излучением, после того как станет раненым, становится целью *перста смерти*.



Особенности местности

Потолок: Высота потолка 4,5 метра.

Освещение: Яркий свет от источника излучения.

Груды костей: Кости покрывают весь пол этой комнаты. Там, где кости навалены в кучи, местность считается труднопроходимой.

Источник излучения: В северо-западном углу светится источник излучения. Он излучает ауру, превращающую все клетки в нём и в смежных клетках труднопроходимой местностью для существ, обладающих уязвимостью к урону излучением. Все такие существа, входящие в источник излучения или начинающие в нём ход, получают урон излучением 1к10 и продолжительный урон излучением 10 (спасение оканчивает).

Потайная комната: Проверка Внимательности со Сл 29 позволяет заметить потайную дверь к западу от источника излучения. В комнате за ней находится алтарь из белого мрамора, покрытый странными знаками и сияющий золотым светом. Проверка Религии со Сл 24 позволяет понять, что это место когда-то было связано с влиятельной доброй сущностью.

Если к алтарю прикоснётся персонаж с добрым мировоззрением, способный использовать символы веры в качестве инструмента, во вспышке золотистого света появляется сокровище (смотрите ниже).

Когда войска Порафера будут побеждены, искатели приключений смогут спокойно совершать продолжительный отдых в потайной комнате. Однако каждый раз, когда они это делают, Магратар получает шанс найти их укрытие. При выпадении на 1к6 единицы их на выходе будет поджидать мрачный патруль (смотрите страницу 13 *Первой книги приключения*).

Сокровище: Первый ИП, активировавший алтарь в потайной комнате, получит *символ жизни +5* своего божества.

На своём предплечье Порафер носит стеклянную призму. Проверка Религии со Сл 22 позволяет понять, что это филактерий драколича Зенро (сцена П3). Так как филактерий создал Порафер, только он может командовать драколичем. Если персонажи уничтожат или вернут филактерий, освобождённый драколич тут же улетит из крепости.

Кольцо души: Порафер носит платиновое кольцо с искоркой света. Это одно из четырёх *колец душ*.

СЦЕНА B1: ЗАЛ ЛЬДА И ТЕНИ

Уровень сцены 18 (11 000 опыта)

Обстановка

4 хладноглазых василиска (B)
3 ледяных архона бичевателя градом (H)
Ловушка «ледяное кольцо»

Эта часть крепости принадлежит ледяному архону Ворсту, одному из капитанов Магратара. В этой первой комнате установлено несколько платформ, служащих чем-то вроде насестов для василисков, помогающих обороняться. Здесь же находятся их дрессировщики, а дополнительную защиту придаёт ловушка.

Когда искатели приключений приблизятся к дверям в эту комнату, прочтите:
На дверях от холода появились характерные узоры. Здесь значительно холоднее, чем до этого.

Открывание дверей

Двустворчатые двери заклинены от холода, и искатели приключений могут почувствовать волны холода, исходящие от них.

Двери можно открыть, совершив проверку Силы со Сл 25.

Их можно выбить, причинив 50 единиц урона (КД 6, Стойкость 12, Реакция 6).

Лёд можно растопить, причинив двери урон огнём 20, после чего её можно будет свободно открыть.

Вход в комнату

После того как двери открыты, искатели приключений могут войти внутрь.

Когда искатели приключений откроют дверь, прочтите:
Пол в этой холодной комнате покрыт инеем. Несколько каменных платформ возвышается на 3 метра. На трёх таких платформах сидят большие рептилии с множеством ног, окружённые ледяным туманом.

Проверка Внимательности
Сл 25: *Глубже в комнате за одной из платформ скрывается существо в доспехах, состоящее изо льда.*

Ловушка «ледяное кольцо»

Кроме архонов и василисков в комнате есть ловушка. Эта ловушка причиняет урон и делает живых существ уязвимыми перед холодом.

Ледяное кольцо Разрушитель 18 уровня
Ловушка Опыт 2 000

Воздух вокруг вас вспыхивает холодно-белым светом, когда ледяные осколки энергии начинают терзать вашу плоть.

Ловушка: Ледяные архоны, обитающие здесь, создали кольцо ледяной энергии, срабатывающее, когда в него входит живое существо.

Внимательность

- **Сл 20:** Воздух над кольцом слабо колышется.
- **Сл 25:** В центре области на полу нарисована еле заметная белая руна.

Дополнительный навык: Магия

- **Сл 25:** Персонаж понимает, что область пропитана волшебным холодом.

Триггер

Когда живое существо входит в клетку с ловушкой или начинает в ней ход, воздух вокруг него становится ледяным.

Атака

Провоцированное действие **Рукопашный**
Цель: Живое существо, находящееся в ловушке
Атака: +21 против Стойкости
Попадание: Урон холодом 2к6 + 5 и цель получает уязвимость к холоду 10 (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона и уязвимости нет.

Противодействие

- Персонаж, находящийся в области ловушки, может обезвредить её, отключив руну проверкой Воровства со Сл 25 или проверкой Магии со Сл 27.

Тактика

Три ледяных архона научили василисков использовать атаку взглядом на всех живых существах, входящих в комнату. Василиски остаются на возвышениях, спускаясь, только если их будут атаковать с расстояния, превышающего дальность *замораживающего взгляда*. В рукопашном бою они изводят врагов укусами и *замораживающим взглядом*.

После того как все архоны будут повержены, василиски прекращают атаковать. Они остаются на своих возвышениях (или возвращаются на них). Если ИП не будут их атаковать, они позволят пройти.

Архоны как можно дольше остаются на расстоянии от ИП. С помощью *ледяных сюрикенов* и *града* они причиняют урон с расстояния, а умение хождения по льду позволяет без проблем перемещаться. Держась на расстоянии, они также максимально используют *морозный щит*. Они пытаются заманить ИП в ловушку, а также в пределы досягаемости атак василисков.

Дальнейшие события

Если ИП, победив защитников, попытаются совершить продолжительный отдых в этой комнате, сюда через 4 часа придёт бичеватель градом из зоны В2. Он прямо из дверей совершает атаку *ледяным сюрикеном*, надеясь спровоцировать отряд и заманить его в сцену В2.

3 ледяных архона бичевателя градом (H) Артиллерия 16 уровня
Средний стихийный гуманоид (холод) Опыт 1 400 за каждого

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +10
Хиты 120; **Ранен** 60
КД 30; **Стойкость** 28, **Реакция** 27, **Воля** 26
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 20 холод
Скорость 6 (хождение по льду)
T **Удар** (стандартное; неограниченный) ✦ **Холод**
+19 против КД; урон холодом 1к6 + 4.
Y **Ледяной сюрикен** (стандартное; неограниченный) ✦ **Холод**
Дальнобойный 6/12; +21 против КД; урон 1к6 + 4 плюс урон холодом 1к6.
R **Двойная атака** (стандартное; неограниченный) ✦ **Холод**
Ледяной архон бичеватель градом совершает две атаки *ледяным сюрикеном*.
Q **Град** (стандартное; перезарядка 5 6) ✦ **Холод**
Зональная вспышка 1, 2, 3 или 4 в пределах 20 клеток; +21 против КД; урон холодом 2к8 + 4. *Промах:* Половина урона. Бичеватель градом сам определяет точный радиус вспышки *града*.
Морозный щит (немедленное прерывание, когда атакован дальнобойной, ближней или зональной атакой; на сцену) ✦ **Холод**
Бичеватель градом получает сопротивляемость 20 ко всем видам урона от вызвавшей срабатывание атаки.
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Первичный
Сил 18 (+12) **Лов** 16 (+11) **Мдр** 14 (+10)
Тел 18 (+12) **Инт** 14 (+10) **Хар** 15 (+10)
Снаряжение латный доспех

4 хладноглазых василиска (B) Солдат 15 уровня
Большой природный зверь (рептилия, холод) Опыт 1 200 за каждого

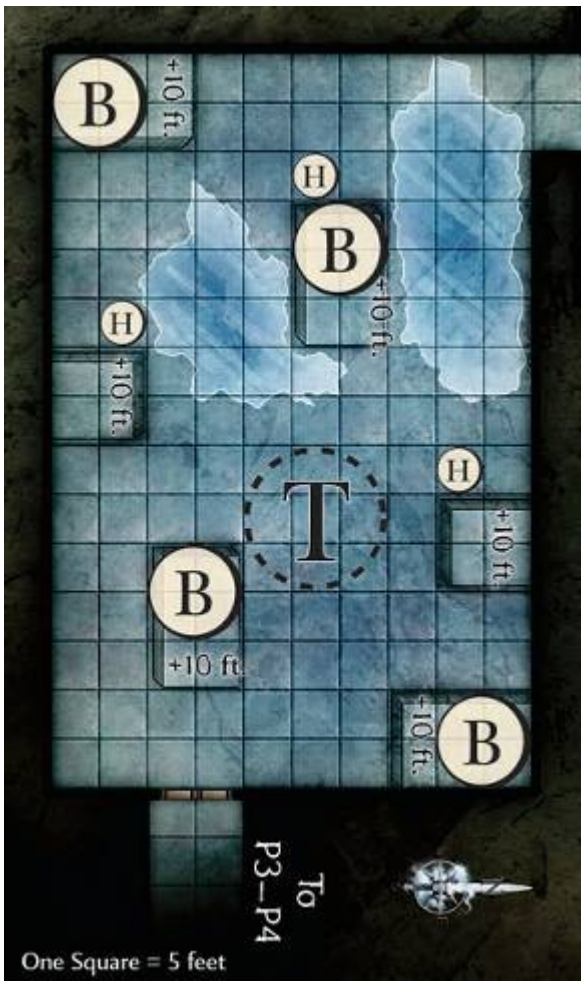
Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +14
Ледяная аура 2; все существа без ключевого слова «холодное», начинающие ход в ауре, становятся замедленными, а для врагов местность в ауре считается труднопроходимой.
Хиты 151; **Ранен** 75
КД 31; **Стойкость** 27, **Реакция** 22, **Воля** 23
Иммунитет холод
Скорость 4 (хождение по льду)
T **Укус** (стандартное; неограниченный)
+22 против КД; урон 2к8 + 6.
W **Замораживающий взгляд** (стандартное; неограниченный) ✦ **Взгляд**, **Холод**
Ближняя волна 3; +20 против Стойкости; урон холодом 2к6 и продолжительный урон холодом 5 (спасение оканчивает). *Первый проваленный спасбросок:* Продолжительный урон холодом 5, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает). *Второй проваленный спасбросок:* Продолжительный урон холодом 10, и цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает). *Третий проваленный спасбросок:* Продолжительный урон холодом 15, и цель становится замороженной (спасение оканчивает). Замороженная цель ошеломлена и не знает ничего о том, что происходит вокруг.
Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Скрытность +13
Сил 20 (+12) **Лов** 13 (+8) **Мдр** 15 (+9)
Тел 23 (+13) **Инт** 2 (+3) **Хар** 8 (+6)

Особенности местности

Потолок: Высота потолка 7,5 метров.

Освещение: Яркий свет, исходящий от обледеневших стен.

Ледяной пол: Эти клетки невероятно скользкие, и по ним безопасно ходить могут только существа со способностью «хождение по льду». Остальные существа, вошедшие в клетку с ледяным полом, сдвигаются по прямой линии в направлении перемещения. Они сдвигаются до конца своего перемещения, до первой клетки безо льда, или пока не ударятся о стену или платформу.



Существо, сдвинутое в стену или платформу, автоматически падает ничком в последней клетке и получает урон 1к10. Другие существа, скользящие по полу, должны преуспеть в конце перемещения в проверке Акробатики со Сл 20, или упасть ничком.

Платформы: Каменные платформы в комнате воздымаются на 3 метра и покрыты льдом. На них можно залезть, совершив проверку Атлетики со Сл 25. Там, где василиски живут, они сделали гнёзда изо льда, костей и одежды предыдущих жертв. В гнёздах нет ничего ценного.

Внутри платформы пусты. Внутрь каждой из них можно попасть через 60-сантиметровый лаз, закрытый тонкой корочкой льда (для обнаружения нужна проверка Внимательности со Сл 20). В этих узких логовах отдыхают архоны.

Сокровище: В пустой платформе, ближайшей к восточной двери, в груде камней спрятан кулон из золота и бриллиантов, стоящий 4 200 зм (для обнаружения нужна проверка Внимательности со Сл 25).

СЦЕНА B2: ЛЕДЯНОЙ ТУМАН

Уровень сцены 17 (9 400 опыта)

Обстановка

3 ледяных архона бичевателя градом (H)
1 ледяной архон творец мороза (F)
1 ледяной архон морозный молот (R)

Ледяные архоны, товарищи тех, что находятся в зоне B1, формируют в этой ледяной комнате вторую линию обороны. Пол здесь значительно ниже, чем в коридоре, за исключением нескольких островков, окружённых непроницаемым белым туманом. Искатели приключений должны пройти по этим островкам, чтобы продолжить свой путь, но присутствующие существа изо всех сил пытаются им в этом помешать.

Ледяной архон морозный молот прячется под туманом с полным покровом. Не выставляйте его, пока он не атакует.

Когда искатели приключений приблизятся к этой комнате, покажите игрокам иллюстрацию «ледяной туман» с 28 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:

Проход выходит в ещё одну ледяную комнату. Большая часть пола выглядит обвалившейся, а вместо неё клубится густой туман. Часть пола торчит над этим туманом в виде небольших каменных островков, так что получается что-то вроде тропы до коридора на другой стороне. На этих островках стоят ледяные архоны, с нетерпением ждущие вашего приближения.

Проверка Внимательности
Сл 20: *Туман клубится слишком сильно, так что он вызван не просто холодным воздухом.*

Ледяной архон морозный молот (R) Солдат 19 уровня
Средний стихийный гуманоид (холод) Опыт 2 400

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +12
Ледяная земля (**Холод**) аура 1; для врагов местность в ауре считается труднопроходимой местностью.
Хиты 185; **Ранен** 92
КД 35; **Стойкость** 35, **Реакция** 32, **Воля** 31
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 30 холод
Скорость 6 (хождение по льду)

T **Молот** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие, Холод**
+25 против КД; урон 2к6 + 7 плюс урон холодом 1к6 и цель становится замедленной (спасение оканчивает). Замедленной цели эта атака причиняет дополнительный урон холодом 2к6.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Первичный
Сил 24 (+16) **Лов** 18 (+13) **Мдр** 16 (+12)
Тел 25 (+16) **Инт** 14 (+11) **Хар** 15 (+11)
Снаряжение латный доспех, молот

Снаряжение латный доспех

Ледяной архон творец мороза (F) Контроллер (лидер) 20 уровня
Средний стихийный гуманоид (холод) Опыт 2 800

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +14
Ледяная аура (**Холод**) аура 5 (не активна в раненом состоянии); Существа с ключевым словом «холод» в ауре получают регенерацию 10. Для врагов местность в ауре считается труднопроходимой местностью.
Хиты 190; **Ранен** 95
КД 34; **Стойкость** 32, **Реакция** 28, **Воля** 32
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 30 холод
Скорость 6 (хождение по льду)
T **Ледяной клинок** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие, Холод**
+23 против КД; урон холодом 2к6 + 8.
R **Ледяное копьё** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие, Холод**
Дальнобойный 5; +23 против КД; урон холодом 2к6 + 8 и цель становится замедленной до конца следующего хода творца мороза.
Q **Ледяной взрыв** (стандартное; перезаряжается, когда творец мороза попадает рукопашной атакой) ✦ **Холод**
Зональная вспышка 1 в пределах 5 клеток; +23 против КД; урон холодом 3к8 + 8 и цель становится замедленной (спасение оканчивает). *Промах:* Половина урона и цель не становится замедленной.
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Первичный
Навыки Запугивание +23
Сил 26 (+18) **Лов** 19 (+14) **Мдр** 18 (+14)
Тел 22 (+16) **Инт** 14 (+12) **Хар** 27 (+18)

3 ледяных архона бичевателя градом (H) Артиллерия 16 уровня
Средний стихийный гуманоид (холод) Опыт 1 400 за каждого

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +10
Хиты 120; **Ранен** 60
КД 30; **Стойкость** 28, **Реакция** 27, **Воля** 26
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 20 холод
Скорость 6 (хождение по льду)
T **Удар** (стандартное; неограниченный) ✦ **Холод**
+19 против КД; урон холодом 1к6 + 4.
Y **Ледяной сюрикен** (стандартное; неограниченный) ✦ **Холод**
Дальнобойный 6/12; +21 против КД; урон 1к6 + 4 плюс урон холодом 1к6.
R **Двойная атака** (стандартное; неограниченный) ✦ **Холод**
Ледяной архон бичеватель градом совершает две атаки *ледяным сюрикеном*.
Q **Град** (стандартное; перезарядка 5 6) ✦ **Холод**
Зональная вспышка 1, 2, 3 или 4 в пределах 20 клеток; +21 против КД; урон холодом 2к8 + 4. *Промах:* Половина урона. Бичеватель градом сам определяет точный радиус вспышки *града*.
Морозный щит (немедленное прерывание, когда атакован дальнобойной, ближней или зональной атакой; на сцену) ✦ **Холод**
Бичеватель градом получает сопротивляемость 20 ко всем видам урона от вызвавшей срабатывание атаки.
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Первичный
Сил 18 (+12) **Лов** 16 (+11) **Мдр** 14 (+10)
Тел 18 (+12) **Инт** 14 (+10) **Хар** 15 (+10)

Тактика

Ледяные архоны могут ходить по холодному туману в этой комнате как по твёрдому льду. Подробности смотрите в разделе «особенности местности».

Морозный молот ждёт, пока первый ИП войдёт в комнату. После этого он поднимается из тумана и вступает в схватку с персонажами, оставшимися на выступе, выбирая для атак молотом цели в лёгких доспехах. Замедлив цель, он следующие атаки совершает по этому же существу, надеясь быстро убить его.

Бичеватели градом как можно дольше держатся на расстоянии. Они как можно чаще совершают атаки *градом*, а пока этот талант перезаряжается, они совершают *двойные атаки*. Попав в рукопашную схватку, они отвечают на неё только если потом смогут отойти от врага. Если это невозможно, они совершают двойное перемещение, чтобы отойти от опасного врага.

Творец мороза совершает атаку *ледяным взрывом* по ИП на южном выступе, надеясь замедлить персонажей, пытающихся перепрыгнуть или перелететь до островка. Он держится в пределах 5 клеток от наибольшей группы ИП, сражающихся врукопашную, чтобы его аура мешала врагам и в то же время даровала союзникам регенерацию. Он проходит по туману к ИП и совершает атаки *ледяным клинком*. Когда успешная атака перезарядит *ледяной взрыв*, он повторно использует его и повторяет всё с начала.

Особенности местности

Потолок: Высота потолка 4,5 метра.

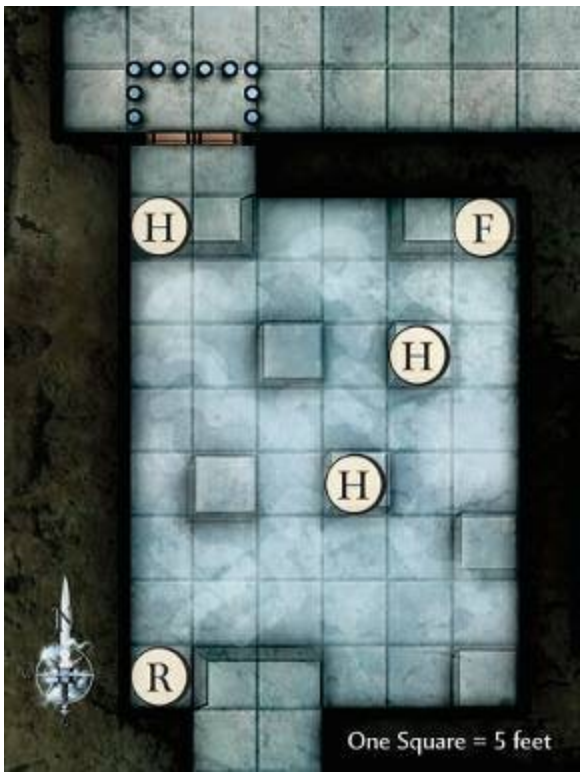
Освещение: Яркий свет от ледяных стен под потолком. Под туманом темно.

Части пола: Высокие колонны вполне устойчивы, а верхняя их часть находится на одном уровне с коридорами, сообщающимися с этой комнатой. ИП могут перепрыгивать с колонны на колонну, совершая проверки Атлетики (Сл 11 для прыжка с разбегом до первой колонны, Сл 16 для прыжков с места на другие колонны). С разбегом можно совершить только первый прыжок из южного коридора.

Заполненный туманом провал: Опустившийся пол находится на глубине 18 метров. Туман, заполняющий пространство между островками, предоставляет полный покров существам, находящимся в нём.

Туман также обладает особым свойством, позволяющим существам с ключевым словом «холод» считать его твёрдой поверхностью. Более того, такие существа могут подниматься и опускаться в этом тумане, как прочие лазают и ходят по лестнице. Если ледяной архон находится в сознании, будучи столкнутым в туман, он не падает вниз. ИП же, сбитые в туман, падают как обычно.

В дополнение к прочим эффектам, туман причиняет урон существам, начинающий ход в его ледяных объятьях. Такие существа получают урон холодом 3к6 + 4 в начале хода, который



они начинают в тумане (для ИП это, обычно, следующий раунд после того как они упали в провал).

Пол в комнате представляет собой 3-метровый слой льда. Во льду видны обнажённые и хорошо сохранившиеся тела многочисленных существ (в том числе и нескольких слаадов). Эти трупы намекают на напряжённые отношения между разными капитанами, служащими Магратару.

Сокровище: По льду на полу комнаты разбросаны 70 пм.

СЦЕНА В3: ПЛЕННИКИ ХОЛОДА

Уровень сцены 19 (12 800 опыта)

Обстановка

2 каменных голема (G)
3 ракшаса воина (R)
2 ледяных архона бичевателя градом (H)

Три ракшаса, преданные Варуну (смотрите сцену Б7), узнают о присутствии чужаков по сражениям в зонах В1 и В2. Засада, которую они подготовили, полагается на их *обманный покров.* Они становятся похожими на оборванных пленников эладринов. Два ледяных архона избивают этих пленников у основания двух зловещих статуй (каменные големы).

Когда искатели приключений открывают дверь, покажите игрокам иллюстрацию «пленники» с 28 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:
Дверь в комнату открывается, и становятся слышны крики от боли. Путь дальше преграждается вертикальными ледяными прутьями. В обмёрзшей комнате впереди возвышаются две статуи, изображающие гуманоидов в мантиях. Перед статуями на полу корчатся три эладрина, а два ледяных архона с садизмом измываются над ними. В ледяных клетках на западе и востоке лежат груды замороженных тел.

Проверка Внимательности
Сл 27: *Когда архон бьёт пленника в очередной раз, ты замечаешь, что его атака даже не коснулась эладрина.*

2 ледяных архона бичевателя градом (H) Артиллерия 16 уровня
Средний стихийный гуманоид (холод) Опыт 1 400 за каждого

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +10
Хиты 120; **Ранен** 60
КД 30; **Стойкость** 28, **Реакция** 27, **Воля** 26
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 20 холод
Скорость 6 (хождение по льду)

T **Удар** (стандартное; неограниченный) ✦ **Холод**
+19 против КД; урон холодом 1к6 + 4.

Y **Ледяной сюрикен** (стандартное; неограниченный) ✦ **Холод**
Дальнобойный 6/12; +21 против КД; урон 1к6 + 4 плюс урон холодом 1к6.

R **Двойная атака** (стандартное; неограниченный) ✦ **Холод**
Ледяной архон бичеватель градом совершает две атаки *ледяным сюрикеном*.

Q **Град** (стандартное; перезарядка 5 6) ✦ **Холод**
Зональная вспышка 1, 2, 3 или 4 в пределах 20 клеток; +21 против КД; урон холодом 2к8 + 4. *Промах:* Половина урона. Бичеватель градом сам определяет точный радиус вспышки *града*.

Морозный щит (немедленное прерывание, когда атакован дальнобойной, ближней или зональной атакой; на сцену) ✦ **Холод**
Бичеватель градом получает сопротивляемость 20 ко всем видам урона от вызвавшей срабатывание атаки.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Первичный
Сил 18 (+12) **Лов** 16 (+11) **Мдр** 14 (+10)
Тел 18 (+12) **Инт** 14 (+10) **Хар** 15 (+10)
Снаряжение латный доспех

2 каменных голема (G) Элитный солдат 17 уровня
Большой природный оживлённый (механизм) Опыт 3 200 за каждую

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +7; тёмное зрение
Хиты 336; **Ранен** 168; смотрите также *предсмертная вспышка*
КД 33; **Стойкость** 33, **Реакция** 24, **Воля** 24
Иммунитет болезни, сон, яд
Спасброски +2
Скорость 6; не может совершать шаг
Единицы действия 1

T **Удар** (стандартное; неограниченный)
Досягаемость 2; +23 против КД; урон 3к6 + 7, цель толкается на 1 клетку и становится изумлённой (спасение оканчивает).

E **Двойная атака** (стандартное; неограниченный)
Каменный голем совершает две атаки ударом.

E **Буйство голема** (стандартное; перезарядка 5 6)
Каменный голем перемещается на расстояние, равное своей скорости + 2 и может проходить при этом через пространство врагов, провоцируя атаки как обычно. Входя в пространство существ (и врагов и союзников), голем совершает по ним атаку ударом. Существо остаётся в своём пространстве, а вот голем обязан его покинуть после атаки. Голем должен закончить буйство в свободном пространстве.

W **Предсмертная вспышка** (когда хиты опускаются до 0)
Каменный голем взрывается градом острых камней. Ближняя вспышка 1; +23 против КД; урон 2к6 + 7 и занимаемое им пространство становится труднопроходимой местностью, пока его не расчистят.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 24 (+15) **Лов** 7 (+6) **Мдр** 8 (+7)
Тел 24 (+15) **Инт** 3 (+4) **Хар** 3 (+4)

3 ракшаса воина (R) Солдат 15 уровня
Средний природный гуманоид Опыт 1 200 за каждого

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +16; сумеречное зрение
Хиты 142; **Ранен** 71
КД 31; **Стойкость** 29, **Реакция** 28, **Воля** 28
Скорость 6

T **Длинный меч** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
Ракшас воин совершает два броска атаки и использует лучший результат; +21 против КД; урон 1к8 + 5 и цель становится отмеченной до конца следующего хода ракшаса.

T **Коготь** (стандартное; неограниченный)
+21 против КД; урон 1к8 + 5.

E **Прыжок тигра** (немедленный ответ, когда помеченный враг, находящийся в пределах 5 клеток от ракшаса воина, совершает шаг; неограниченный) ✦ **Оружие**
Ракшас совершает шаг в ближайшую смежную с врагом клетку и совершает по нему стандартную атаку.

Обманный покров (малое; неограниченный) ✦ **Иллюзия**
Ракшас воин может сделать себя похожим на любого гуманоида Среднего размера. Успешная проверка Проницательности (противопоставленная проверке Обмана ракшаса) раскрывает обман.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Атлетика +15, Запугивание +14, Обман +14
Сил 20 (+12) **Лов** 18 (+11) **Мдр** 18 (+11)
Тел 14 (+9) **Инт** 12 (+8) **Хар** 14 (+9)
Снаряжение чешуйчатый доспех, длинный меч, тяжёлый щит

Тактика

Когда искатели приключений входят в комнату, эладрины пытаются отчаянно вырваться от своих мучителей. Если ИП прорвались или обошли ледяные прутья, ракшасы прячутся за их спинами, выжидая момент для атаки.

Архоны укрываются за големами, используя дальнобойные и зональные атаки по ситуации. Они знают о наличии у големов способности *предсмертная вспышка*, и потому выходят из укрытия после того как големы станут ранеными. Первый архон, ставший раненым, сбегает, чтобы предупредить существ из зоны В4 (или В2, если ИП пришли из В4).

Во втором раунде сражения ракшасы сбрасывают маскировку и атакуют длинными мечами, стараясь пометить ИП, сражающихся врукопашную для последующих *прыжков тигра*. Если на големов не нападут, они вступают в сражение во втором раунде, совершая *двойные атаки* по самым сильным с виду рукопашным бойцам. Если нужно, големы прорвутся через ледяные прутья, чтобы добраться до чужаков.

Особенности местности

Потолок: Высота потолка 6 метров.

Освещение: Яркий свет от ледяных стен.

Ледяные прутья: Ледяные прутья закрывают оба входа и две клетки на востоке и западе. Существа с ключевым словом «холод» могут без помех проходить через прутья. Другие существа могут совершать проверки Силы со Сл 22, чтобы сломать прутья и через них смогло пройти существо Среднего размера. Однако сломанные прутья автоматически восстанавливаются в начале следующего хода существа, сломавшего их.

Пленники: Среди тел в ледяной клетке находится едва живой дварф по имени Орли Ривеншейл (считайте его миньоном 6 уровня с 1 хитом). Он практически потерял сознание от голода и пыток, и чтобы он пришёл в чувства и смог разговаривать, нужна проверка Целительства со Сл 14.

Он рассказывает, что когда он неделю назад с бригадой шахтёров работал в забое под домом своего клана, на них напали и притащили сюда. Он слышал несколько важных имён, включая имена Ворста, Магратара и Уриштар. Орли знает, что Ворст это один из капитанов Магратара, а сам Магратар служит Уриштар.

Дварф видел Ворста и Магратара, когда они проходили мимо. Ворста он описывает как ледяное существо, похожее на бывших здесь архонов, а Магратар это человекоподобное существо в мантии. Орли помнит, как Магратар разговаривал с Ворстом, но он услышал лишь часть разговора: «... чужаки. Береги своё *кольцо* ».

Тайная комната: Вход сюда можно найти, совершив проверку Внимательности со Сл 27. Там хранятся сокровища, отобранные у пленников.

Сокровище: В потайной комнате хранится одежда, рюкзаки, украшения, косы, заплетённые из волос, и прочие бесполезные вещицы, сваленные в одну кучу. Среди всего этого находится небольшой железный сундук, в котором лежат 480 пм и магический предмет 21 уровня на выбор Мастера.

СЦЕНА B4: ЛЕДЯНОЙ ТРОН

Уровень сцены 21 (17 200 опыта)

Обстановка

Ворст, ледяной архон творец мороза (F)
4 ледяных архона морозных молота (R)
2 ледяных химеры (C)

Ворст, один из четырёх капитанов Магратара, объявил эту комнату своим тронным залом. Он подчиняется Магратару и выполняет его приказы, но мечтает обрести такую силу, чтобы все считались уже с ним. По приказу Магратара он спрятал своё *кольцо души* в огромном куске льда под троном.

Любые звуки сражения из предыдущих мест, удерживаемых войсками Ворста, предупреждают обитающих здесь существ. Даже если отряд будет приближаться в полной тишине, воинство Ворста будет их поджидать из-за шума в предыдущих сценах.

Когда искатели приключений приблизятся к этой комнате, прочтите:

Этот зал с высоким потолком украшен ледяными знамёнами и сверкающими призмами. У южной стены на большом куске льда стоит обмороженный трон. В глубине каменной глыбы мерцает искорка света.

В двух углах комнаты стоят большие платформы. На них сидят большие существа о трёх головах — льва, барана и белого дракона. Головы драконов вас замечают и следят за каждым шагом.

В комнате есть и пять ледяных архонов, готовых к атаке. Четверо из них несут огромные ледяные молоты, а у пятого в руках острая сосулька, похожая на метательное копьё. «Убейте их!» — шипит он, замахиваясь сосулькой и готовясь её кинуть. «Убейте их всех!»

4 ледяных архона морозных молота (R) Солдат 19 уровня
Средний стихийный гуманоид (холод) Опыт 2 400 за каждого

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +12
Ледяная земля (**Холод**) аура 1; для врагов местность в ауре считается труднопроходимой местностью.
Хиты 185; **Ранен** 92
КД 35; **Стойкость** 35, **Реакция** 32, **Воля** 31
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 30 холод
Скорость 6 (хождение по льду)
T **Молот** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие, Холод**
+25 против КД; урон 2к6 + 7 плюс урон холодом 1к6 и цель становится замедленной (спасение оканчивает). Замедленной цели эта атака причиняет дополнительный урон холодом 2к6.
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Первичный

Сил 24 (+16)	**Лов** 18 (+13)	**Мдр** 16 (+12)
Тел 25 (+16)	**Инт** 14 (+11)	**Хар** 15 (+11)

Снаряжение латный доспех, молот

Ледяной архон творец мороза (F) **Контроллер (лидер)** 20 уровня
Средний стихийный гуманоид (холод) Опыт 2 800

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +14

Ледяная аура (**Холод**) аура 5 (не активна в раненом состоянии); Существа с ключевым словом «холод» в ауре получают регенерацию 10. Для врагов местность в ауре считается труднопроходимой местностью.

Хиты 190; **Ранен** 95

КД 34; **Стойкость** 32, **Реакция** 28, **Воля** 32

Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 30 холод

Скорость 6 (хождение по льду)

T **Ледяной клинок** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие, Холод** +23 против КД; урон холодом 2к6 + 8.

R **Ледяное копьё** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие, Холод** Дальнобойный 5; +23 против КД; урон холодом 2к6 + 8 и цель становится замедленной до конца следующего хода творца мороза.

Q **Ледяной взрыв** (стандартное; перезаряжается, когда творец мороза попадает рукопашной атакой) ✦ **Холод** Зональная вспышка 1 в пределах 5 клеток; +23 против КД; урон холодом 3к8 + 8 и цель становится замедленной (спасение оканчивает). *Промах:* Половина урона и цель не становится замедленной.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Первичный

Навыки Запугивание +23

Сил 26 (+18) **Лов** 19 (+14) **Мдр** 18 (+14)
Тел 22 (+16) **Инт** 14 (+12) **Хар** 27 (+18)

2 ледяные химеры (C) **Элитный громила** 15 уровня
Большой природный магический зверь Опыт 2 400 за каждую

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +14; всестороннее зрение, тёмное зрение

Хиты 366; **Ранен** 183; смотрите также *выдох от ранения*

КД 27; **Стойкость** 29, **Реакция** 23, **Воля** 24

Сопротивляемость 10 холод

Спасброски +2

Скорость 6, летая 10 (неуклюже), дальний перелёт 15

Единицы действия 1

T **Укус льва** (стандартное; неограниченный) +18 против КД; урон 2к8 + 7.

E **Бросок барана** (стандартное; неограниченный)
Химера совершает атаку в броске; +19 против КД; урон 1к10 + 11, цель толкается на 1 клетки и сбивается с ног.

E **Тройная угроза** (стандартное; неограниченный)
Химера совершает три следующих рукопашных атаки, по одной на каждую цель:
Укус дракона +18 против КД; урон 3к6 + 7.
Укус льва +18 против КД; урон 2к8 + 7.
Бодание барана +18 против КД; урон 1к10 + 7 и цель сбивается с ног.

W **Дыхание дракона** (стандартное; на сцену) ✦ **Холод**
Ближняя волна 5; +16 против Реакции; урон 2к6 + 3, цель получает продолжительный урон холодом 5 и становится замедленной (спасение оканчивает и то, и другое).

W **Выдох от ранения** (свободное, когда впервые становится раненым; на сцену)
Оружие дыхания химеры перезаряжается, и она тут же его использует.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Драконий, Общий

Сил 24 (+14) **Лов** 17 (+10) **Мдр** 14 (+9)
Тел 23 (+13) **Инт** 5 (+4) **Хар** 17 (+10)

Тактика

Архоны морозные молоты схватываются с первыми рядами чужаков, надеясь, что их аура помешает тактическим перемещениям. Если кто-нибудь из искателей приключений становится замедленным, архоны сосредоточат атаки на нём, надеясь быстро уничтожить.

Химеры слетают со своих насестов на выгодные для рукопашного боя позиции, пусть даже и провоцируя атаки. Они постоянно совершают атаки *тройной угрозой*, а в случае невозможности этого используют *укус льва* или *бросок барана*. *Дыхание дракона* они оставляют на тот случай, когда смогут сделать целью как минимум трёх ИП, зная, что ледяным архонам не будет причинён вред.

Ворст намерен держаться в стороне от сражения, и он мечет *ледяные копья* во врагов в слабых доспехах. Если ему навяжут рукопашный бой, он совершит первую атаку *ледяным взрывом*, а потом будет использовать *ледяной клинок*, пока не перезарядится *ледяной взрыв*.

Если Ворст станет раненым, или если умрут обе химеры, ледяной капитан сбегает в логово Порафера (сцена П4). Если ночной ходок и его войска уже уничтожены, ледяной архон решает, что крепость сдана врагу. Он бежит с Зубов и ищет новое дело, за которое стоит бороться.

Глыба льда

Морозный трон Ворста находится на огромной глыбе льда. В ней сверкает искорка света от *кольца души* Ворста, спрятанная здесь для безопасности (по приказу Магратара).

Ворст может помещать объекты в глыбу и вынимать их малым действием. Другие существа должны потрудиться.

У ледяной глыбы следующие характеристики: КД 3; Стойкость 15; Реакция 3; Сл разламывания 35; 200 хитов.

После того как глыба уничтожена, она становится кучей подтаявшего льда, из которой можно с лёгкостью достать сокровища Ворста.

Особенности местности

Потолок: Высота потолка 12 метров.

Освещение: Яркий свет, исходящий от ледяных стен.

Гнёзда: Гнёзда химер находятся на высоте 3 метров, и туда можно забраться, совершив проверку Атлетики со Сл 22. В обоих гнёздах на дне лежит толстый слой костей. Эти клетки являются труднопроходимой местностью.

Глыба льда: Основанием трона Ворста служит огромная глыба льда. Дополнительную информацию смотрите выше.

Сокровище: Среди осколков глыбы льда находится платиновое кольцо с искоркой света (*кольцо души* Ворста, одно из четырёх, нужных ИП). Кроме того, поиски среди осколков (проверка Внимательности со Сл 14) позволяют найти несколько других трофеев, включая обломанный рог единорога (стоимостью 50 зм), пять небольших рубинов (общей стоимостью 25 зм), золотой компас (200 зм), *кольцо волшебства* и *зелье живучести*.

Если искатели приключений обыщут гнёзда химер, проверка Внимательности со Сл 22 позволяет найти следующие предметы: в восточном гнезде семь драгоценных камней, стоящие по 5 000 зм каждый; в западном гнезде лежат два *зелья живучести*.

Кольцо души: *Кольцо души* Ворста находится в глыбе льда. Информацию о том, как его достать, смотрите выше.

СЦЕНА Д1: СГУСТКИ ОГНЯ

Уровень сцены 21 (17 600 опыта)

Обстановка

1 азер повелитель зверей (A)
2 гористро (G)
2 огнекровные адские гончие (H)
2 опасности «сгусток огня» (M)

Стражники крепости Найтвирм не просто защищают логово Уриштар от потенциальных агентов Королевы Воронов и не только наблюдают за непонятными феноменами подобно тем, что проявляются в сценах П2 и П4. Недавно Зубы Магратара стали целью нападения искажённых существ, отчего часть крепости наводнилась жуткими кошмарами. Наёмник азер по имени Деданум был выбран одним из капитанов Магратара и ему поручили устранить эту новую угрозу.

В этой комнате присутствует два сгустка огня, которые обычно находятся в покое, если их не беспокоят. Один из азеров Деданума присматривает за этими сгустками, взяв в помощь адских гончих и гористро. Всем им приказано не давать другим существам (и стражникам и чужакам) беспокоить сгустки, когда они появляются.

Когда искатели приключений придут в эту комнату, прочтите:
Под потолком этой комнаты с чёрными стенами висят два сгустка фиолетового огня. Под ними сопят два демона, а адские гончие скалят зубы, следя за вашим приближением. В стороне с поднятым топором стоит азер с пылающими волосами и бородой.

Если кто-нибудь из искателей приключений говорит на Великаньем, прочтите:
«Быстро и осторожно», — медленно произносит азер на Великаньем. «Убейте чужаков».

2 огнекровные адские гончие (H) Громила 17 уровня
Средний стихийный зверь (огонь) Опыт 1 600 за каждую

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +17
Огненный щит (Огонь) аура 1; все существа, входящие в ауру или начинающие в ней ход, получают урон огнём 1к10.
Хиты 205; **Ранен** 102
КД 30; **Стойкость** 30, **Реакция** 28, **Воля** 29
Сопротивляемость 40 огонь
Скорость 8
T **Укус** (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**
+20 против КД; урон 1к10 + 6 плюс урон огнём 1к10.
W **Огненное дыхание** (стандартное; перезарядка 4 5 6) ✦ **Огонь**
Ближняя волна 3; +18 против Реакции; урон огнём 4к6 + 7.
W **Вспышка пламени** (стандартное; перезарядка 5 6) ✦ **Огонь**
Ближняя вспышка 3; +18 против Реакции; урон огнём 4к10 + 7.
Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —

Сил 22 (+14)	**Лов** 14 (+10)	**Мдр** 19 (+12)
Тел 25 (+15)	**Инт** 2 (+4)	**Хар** 12 (+9)

Проверка Проницательности
Сл 22: *Огневолосый азер чем-то занят, и сгустки фиолетового огня его беспокоят сильнее, чем вы.*

Азер повелитель зверей (A) Солдат (лидер) 17 уровня
Средний стихийный гуманоид (огонь) Опыт 1 600

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +12
Охраняющее пламя (**Огонь**) Все враги, находящиеся в начале своего хода в клетках, смежных более чем с одним азером, получают урон огнём 5.
Хиты 167; **Ранен** 83
КД 32; **Стойкость** 31, **Реакция** 28, **Воля** 29
Сопротивляемость 30 огонь
Скорость 5
T **Боевой топор** (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие** +22 против КД; урон 1к10 + 5 плюс урон огнём 1к8 и цель становится отмеченной до конца следующего хода азера.
По моей команде (стандартное; на сцену) Все союзные стихийные звери в пределах 5 клеток от повелителя зверей совершают свободными действиями стандартные атаки, если они окружают врага и могут видеть и слышать повелителя зверей.
Подогнать зверя (малое; неограниченный) Один союзный стихийный зверь, находящийся в пределах 5 клеток от азера повелителя зверей, перезаряжает талант на сцену или на день по выбору повелителя зверей.
Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Великаний
Сил 21 (+13) **Лов** 17 (+11) **Мдр** 18 (+12)
Тел 23 (+14) **Инт** 11 (+8) **Хар** 16 (+11)
Снаряжение кольчуга, боевой топор, лёгкий щит

2 гористро (G) Элитный громила 19 уровня
Огромный стихийный гуманоид (демон) Опыт 4 800 за каждого

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +17; тёмное зрение
Хиты 450; **Ранен** 225; смотрите также *яростное бешенство*
КД 31; **Стойкость** 34, **Реакция** 27, **Воля** 29
Сопротивляемость 20 изменчивая (2/сцену; смотрите 283 страницу *Бестиария*)
Спасброски +2
Скорость 8
Единицы действия 1
T **Удар** (стандартное; неограниченный) Досягаемость 3; +22 против КД; урон 2к10 + 8.
E **Двойная атака** (стандартное; неограниченный) Гористро совершает две атаки ударом.
E **Топот гористро** (немедленный ответ, когда враг, не находящийся в смежной клетке, перемещается в смежную с гористро клетку; перезарядка 4 5 6) Гористро совершает атаку по этому врагу: +22 против КД; урон 4к8 + 8 и цель сбивается с ног.
E **Бодающий бросок** (стандартное; неограниченный) Гористро совершает атаку в броске. +23 против КД; урон 3к10 + 8, цель толкается на 2 клетки и сбивается с ног.
E **Яростное бешенство** (немедленный ответ, когда гористро ранен и атакован смежным врагом; неограниченный) Гористро в ярости бодает врага: +22 против КД; урон 2к8 + 8.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны
Сил 27 (+17) **Лов** 12 (+10) **Мдр** 17 (+12)
Тел 25 (+16) **Инт** 6 (+7) **Хар** 12 (+10)

Проверка Подземелий
Сл 27: *Сгустки огня это не существа, а проявления искажённой энергии. Сюда прорвалась часть Дальнего Предела.*

2 сгустка огня (М)	Препятствие 17 уровня
Опасность	Опыт 1 600 за каждого

По комнате плавают шары фиолетового огня, несомые сквозняком.

Опасность: Сгустки огня перемещаются случайным образом, действуя на всех существ, которых касаются. В свой ход, они перемещаются на 1к4 клеток в случайном направлении (бросьте 1к8; 1 = север, 2 = северо-восток, 3 = восток, и т. д.).

Внимательность

✦ **Сл 22:** Персонаж замечает, что сгустки фиолетового огня свободно парят в воздухе.

Дополнительный навык: Магия

✦ **Сл 27:** Персонаж понимает, что сгустки можно уничтожить ритуалом Удалить Несчастье.

Дополнительный навык: Подземелья

✦ **Сл 27:** Персонаж понимает, что это не живые существа, а проявления искажённой энергии из Дальнего Предела.

Инициатива Сгустки действуют последними в раунде

Триггер (в ход сгустка)

Если сгусток огня входит в клетку с существом, он атакует.

Атака

Стандартное действие **Рукопашный**

Цель: Существо в клетке сгустка.

Атака: +20 против Стойкости

Попадание: урон 2к8 + 7 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает). Если цель уже изумлена или ранена, то вместо этого она становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

Триггер (в ход других существ)

Если существо входит в клетку со сгустком огня или в смежную с ним клетку, или начинает ход в одной из таких клеток, сгусток его атакует.

Атака

Провоцированное действие **Рукопашный**

Цель: Существо в клетке сгустка или смежной с ним клетке.

Атака: +22 против Реакции

Попадание: урон 1к8 + 7 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает). Если цель уже изумлена или ранена, то вместо этого она становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

Особенность:

Если сгусток успешно атакует ошеломлённое существо одной из описанных выше атак, хиты этого существа автоматически опускаются до 0. Если это существо после приведут в чувство, его будут преследовать кошмары про искажённых существ Дальнего Предела. Из-за этих видений существо получает штраф –2 к броскам атаки и проверкам навыков, пока не совершит продолжительный отдых.

Тактика

Стражники этой комнаты всячески стараются избегать клеток, смежных со сгустками огня.

Гористро устремляются к самым сильным с виду чужакам, совершая *двойные атаки* по врагам, стоящим рядом, и *бодающие броски* по персонажам, пытающимся держаться на расстоянии. Они активируют сопротивляемость к огню 20, что позволяет им сражаться рядом с адскими гончими.

Адские гончие держатся в гуще сражения для увеличения эффекта от ауры. Они чередуют атаки *огненное дыхание* и *вспышка пламени*, переключаясь на укусы, пока эти таланты перезаряжаются. Они при первом же удобном случае окружают врагов, вставая так, чтобы получать преимущество от таланта азера *по моей команде*.

Азер в рукопашном бою играет вспомогательную роль, атакуя топором и помогая союзникам окружать. Он наёмник, а не переговорщик, и потому не отвечает на призывы к переговорам. Если ИП начнут задавать во время боя вопросы о сгустках огня, азер нехотя отвечает на Великаньем:

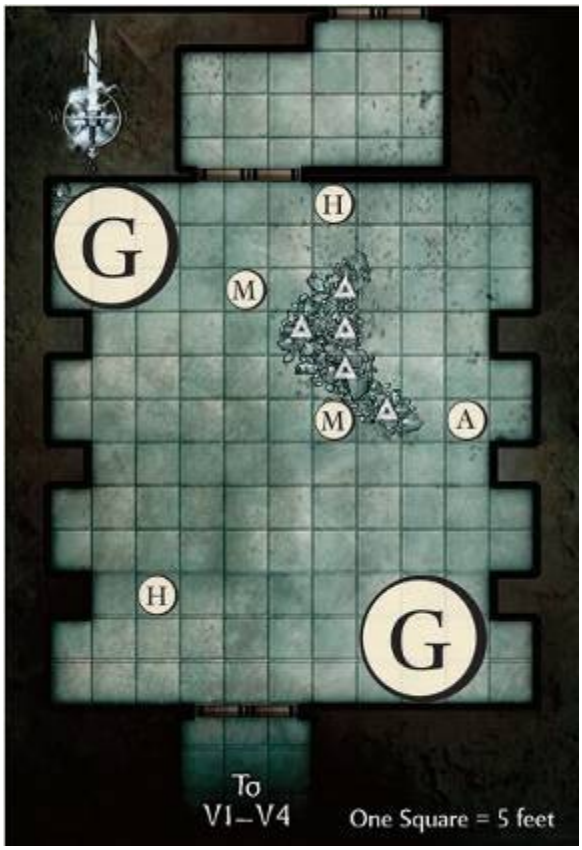
«Зараза, проникнувшая в крепость Найтвирм, никак не уходит. Возможно, её смоет ваша кровь...»

Особенности местности

Потолок: Высота потолка 6 метров.

Освещение: Тусклый свет от пламени адских гончих и азера, а также от сгустков огня.

Камни: Эти клетки являются труднопроходимой местностью.



СЦЕНА Д2: НОВОЕ СРАЖЕНИЕ

Уровень сцены 19 (12 000 опыта)

Обстановка

Неротот, инфернальный иммолит (I)
3 азера громилы (A)
3 саламандры лучницы (S)

Защитники этой комнаты служат Деданому. Недавняя схватка с потоком искажённых чудищ сделала их растерянными и вспыльчивыми.

Когда искатели приключений приблизятся к этой комнате, прочтите:
Из-за двери слышен спор, два низких голоса гневно переругиваются.

Если кто-нибудь из искателей приключений говорит на Великаньем, прочтите:
«Я тебе глаз вырву! Я вырву и сожру твоё сердце! Ещё раз, и я выну огонь из твоей крови! Вернись на место!»

Когда искатели приключений откроют дверь, прочтите:
У стен этой комнаты стоят три 3-метровых платформы. Три длиннохвостых огненных существа следят за вашим приближением, одно с пола, а два с платформ. Спор идёт между двумя краснокожими азерами с горящими волосами и стоящей перед ними бестелесной фигурой из огня и дыма. Третий азер стоит в стороне. Рядом с дверьми на груде обломков лежат многочисленные трупы жутких и уродливых существ.

3 азера громилы (A) — **Громила 15 уровня**
Средний стихийный гуманоид (огонь) — Опыт 1 200 за каждого

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +9
Охраняющее пламя (**Огонь**) Все враги, находящиеся в начале своего хода в клетках, смежных более чем с одним азером, получают урон огнём 5.
Хиты 181; **Ранен** 90
КД 27; **Стойкость** 28, **Реакция** 25, **Воля** 24
Иммунитет страх; **Сопротивляемость** 30 огонь
Скорость 6

T **Перчатка с шипами** (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие** +18 против КД; урон 1к6 + 6 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

W **Цепи огня** (стандартное, используется только в раненом состоянии; на сцену) ✦ **Огонь**
Ближняя вспышка 5; +17 против Реакции; урон огнём 3к8 + 5. Враги, смежные с азерами или получающие продолжительный урон огнём, становятся обездвиженными до конца следующего хода азера громилы.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Великаний
Сил 22 (+13) **Лов** 15 (+9) **Мдр** 14 (+9)
Тел 21 (+12) **Инт** 11 (+7) **Хар** 15 (+9)
Снаряжение чешуйчатый доспех, перчатки с шипами

Инфернальный иммолит (I) Элитный контроллер 19 уровня
Большой стихийный магический зверь (демон, нежить, огонь) Опыт 4 800

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +11
Пылающая аура (Огонь) аура 1; все существа, входящие в ауру или начинающие в ней ход, получают урон огнём 15.
Хиты 374; **Ранен** 187
КД 33; **Стойкость** 33, **Реакция** 29, **Воля** 30
Иммунитет болезни, огонь, яд;
Сопротивляемость 15 изменчивая (2/сцену, смотрите 283 страницу *Бестиария*);
Уязвимость 15 излучение
Спасброски +2
Скорость 6
Единицы действия 1
T **Коготь** (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**
Досягаемость 4; +24 против КД; урон огнём 1к8 + 9 и продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает).
T **Два удара когтями** (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**
Инфернальный иммолит совершает две атаки когтями.
E **Пламенный захват** (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**
Инфернальный иммолит совершает атаку когтём (смотрите выше) против существа с размером не больше Большого. При попадании цель сдвигается в клетку, смежную с иммолитом и становится захваченной (до высвобождения). Будучи захваченной, цель теряет всю сопротивляемость к огню. Иммолит может удерживать этим талантом в захвате до пяти существ.
W **Кара смертного пламени** (малое; неограниченный) ✦ **Огонь**
Дальнобойный 10; +23 против Воли; цель толкается на 4 клетки, сбивается с ног в конце толчка и получает продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает).
Эгоистичная сила (малое 1/раунд; перезарядка 5 6) ✦ **Исцеление**
Инфернальный иммолит восстанавливает 20 хитов.
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Великаний, Общий
Сил 24 (+16) **Лов** 19 (+13) **Мдр** 15 (+11)
Тел 27 (+17) **Инт** 10 (+9) **Хар** 20 (+14)

3 саламандры лучницы (S) Артиллерия 15 уровня
Большой стихийный гуманоид (огонь, рептилия) Опыт 1 200 за каждую

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +9
Хиты 114; **Ранен** 57
КД 28; **Стойкость** 26, **Реакция** 23, **Воля** 22
Сопротивляемость 20 огонь
Скорость 6
T **Удар хвостом** (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**
Досягаемость 2; +18 против КД; урон огнём 1к10 + 6.
Y **Длинный лук** (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие**
Дальнобойный 20/40; +20 против КД; урон 1к10 + 6 плюс урон огнём 1к6.
E **Выпад хвостом** (малое; неограниченный)
Досягаемость 2; +18 против Реакции; цель толкается на 1 клетку.
R **Двойная атака** (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие**
Саламандра лучница совершает две стандартные дальнобойные атаки по одной цели или по двум разным целям, находящимся в пределах 5 клеток друг от друга.
Мировоззрение Злое **Языки** Первичный
Сил 17 (+10) **Лов** 22 (+13) **Мдр** 15 (+9)
Тел 18 (+11) **Инт** 11 (+7) **Хар** 11 (+7)
Снаряжение длинный лук, колчан и 10 стрел

Тактика

Саламандры привыкли стрелять с платформ, но одна находится не на своём месте. Если искатели приключений не совершат молниеносное нападение, она забирается на своё место и совершает из лука *двойные атаки*. Если на неё нападут, когда она будет на полу, она занимает позицию за азерами и Нерототом и стреляет в ИП, отталкивая их предварительно *выпадом хвостом*. Другие две атакуют со своих мест. У каждой саламандры осталось по 10 стрел, и если их боеприпасы кончатся, они перейдут на *удары хвостом*.

Азеры бьют перчатками ИП в лёгких доспехах, оставаясь в гуще сражения, чтобы максимизировать эффект *цепей огня*.

Неротот на первые два раунда сражения отключает свою ауру, надеясь, что к нему за это время подойдут два или больше ИП, после чего снова активирует её. Он в каждом раунде использует *кару смертного пламени* для затруднения перемещения ИП, после чего совершает *двойные удары когтями* по ближайшему врагу, находящемуся в пределах досягаемости. Иммолит использует *пламенный захват* только против очень слабых целей, которые, как он надеется, не смогут от него вырваться.

Отыгрыш Неротота

Деданум с неохотой взял к себе в подчинение иммолита, и то по настоянию Магратара и Уриштар. Теперь азер согласен, что Неротот — ценный союзник, хотя прочие азеры, находящиеся под командованием Деданума, считают это существо невыносимым, и они не всегда соглашаются с его методами.

Неротот находится в ужасном настроении, когда приходят искатели приключений. Он и его соратники уже несколько недель сражаются с порождениями Дальнего Предела, и их поверженных врагов можно увидеть сгромождёнными у дверей.

Заметив искателей приключений, Неротот осыпает их проклятьями на языке Бездны, а потом приказывает своим войскам нападать, переключаясь на Великаний язык, чтобы азеры его поняли. Саламандры понимают не все слова, но они научились по тону определять, чего же от них хотят.

В последующих раундах иммолит на Общем языке оскорбляет и высмеивает искателей приключений. Он вымещает на них всю свою ярость и гнев, вызванные вторжением Дальнего Предела и тем, что его войска не могут выполнять его приказы без лишних вопросов.

«Из ваших трупов я сделаю тарелки!» — негодует Неротот. «Только полные идиоты припрутся в место, которое я охраняю! Дайте, я вскрою вам черепа и поджарю мозги — вы их всё равно не используете!»

Особенности местности

Потолок: Высота потолка 6 метров.

Освещение: Тусклый свет, исходящий от огненных существ.

Платформы: Платформы находятся на высоте 3 метров, и туда относительно легко забираться (требуется проверка Атлетики со Сл 14).

Камни: Груда камней является труднопроходимой местностью. Любое исследование этой комнаты даст понять, что под камнями захоронено несколько сильно обожженных гуманоидных тел, источающих ужасный запах. Проверка Подземелий со Сл 15 позволяет распознать в них отродий (смотрите *Бестиарий,* страница 112). На трупах нет ни одежды, ни снаряжения.

СЦЕНА ДЗ: МУДРЕЦЫ

Уровень сцены 19 (12 000 опыта)

Обстановка

Джакроб Врин, привидение мудреца (J)
Уиллум Врин, привидение мудреца (W)

Вот уже несколько месяцев крепость Найтвирм страдает от вторжения искажённых существ. Магратар нашёл по приказу Уриштар двух величайших знатоков Дальнего Предела — обожающих поспорить братьев Врин по имени Джакроб и Уиллум — и запер их в тайной библиотеке крепости. Подвох здесь в том, что братья давно мертвы.

Магратар схватил их в другой части Царства Теней, в библиотеке, где они обитали. Для Уриштар эта парочка важна тем, что её очень интересует Дальний Предел и искажённые существа. Привидения против своей воли привязаны к этой комнате, где они беспрестанно спорят о научных мелочах и пытаются разобраться во вторжении Дальнего Предела. Прошёл почти месяц усердной работы, и Магратар пообещал, что если они в скором времени не найдут решения, они останутся в крепости навсегда.

Братья всегда любили поспорить, а это заточение ещё сильнее испортило их отношения. От того, что им не удаётся найти причину вторжения Дальнего Предела, они часто кричат друг на друга. Как раз перед приходом искателей приключений спор о неком научном факте перерос в гневную перепалку.

Когда искатели приключений приходят в комнату с потайной дверью в зону ДЗ, прочтите:
В дальнем углу ты замечаешь под стеной узкую полоску света.

Если искатели приключений присматриваются, прочтите:
При ближайшем рассмотрении становятся видны витиеватые магические символы, начертанные на полу серебристыми чернилами.

Проверка Магии
Сл 27: *Эти символы — часть магического круга, служащего защитой от прохода теневых существ. Круг активен, так что где-то за стеной он должен замыкаться.*

Проверка Внимательности
Сл 22: *В стене коридора есть потайная дверь.*

За потайной дверью находится короткий коридор, оканчивающийся ещё одной дверью. Когда потайная дверь будет открыта,

станет виден весь магический круг. У следующей двери начертан такой же круг.

Эти круги достаточно сильны для препятствия прохода теневых существ с уровнем, не выше 22. Тот, кто успешно совершит проверку Магии со Сл 27, сможет увидеть, что из круга в виде серебристых струн исходит магия, уходящая в стены, потолок и пол. Эта магическая паутина уходит и в комнату за второй дверью, превращая её в тюрьму для теневых существ.

Вторая дверь заперта на щеколду со стороны ИП. За ней слышны тихие голоса с гневными нотками в голосе.

2 привидения мудрецов (J, W) Элитны
контроллер 19 уровня
Средний теневой гуманоид (нежить) Опыт 4 80
за каждого

Инициатива +16 **Чувства**
Внимательность +17; тёмное зрение
Хиты 252; **Ранен** 126
КД 33; **Стойкость** 31, **Реакция** 35, **Воля** 33
Спасброски +2
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость**
неосязаемый
Скорость летая 6 (парение); фазирование
Единицы действия 1
T **Призрачное касание** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**
+23 против Реакции; урон некротической энергией 1к6 + 7 и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).
Q **Полтергейст** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**
Привидение мудреца оживляет предметы в округе, создавая град метательных орудий; зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток; +23 против Реакции; урон некротической энергией 2к6 + 7 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).
W **Вспышка ужаса** (стандартное; перезарядка 5 6) ✦ **Некротическая энергия**, **Страх**
Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +23 против Воли; урон некротической энергией 1к6 + 7, цель толкается на 3 клетки и становится обездвиженной (спасение оканчивает).
Q **Знания покойника** (малое; неограниченный)
Зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток; зона внезапно заполняется призрачными клочьями тумана, промораживающими до костей и проникающими в мозг. +23 против Воли; цель до конца следующего хода призрака мудреца становится замедленной и получает штраф –2 к броскам атаки, проверкам навыков и характеристик.
Призрачное перенаправление (немедленный ответ, когда по нему промахивается рукопашная атака; неограниченный)
Привидение, по которому промахнулись, совершает шаг на 2 клетки и совершает атаку *призрачным касанием*.
Мировоззрение Без мировоззрения
Языки Глубинная Речь, Общий
Сил 11 (+9) **Лов** 22 (+15) **Мдр** 14 (+11)
Тел 20 (+14) **Инт** 28 (+18) **Хар** 25 (+16)

Если искатели приключений откроют заложенную дверь, прочтите:

Эту комнату освещает яркий свет лампы. Два очень похожих друг на друга мудреца тихо, но гневно о чём-то спорят. Вы понимаете, что можете видеть сквозь них, и они парят сантиметрах в десяти над полом.

«Единственный вывод, который можно сделать, это то, что касательная искажённого портала полностью соответствует теореме сходимости Бигби», — шепчет один из них.

«Нет, нет, нет», — твёрдо заявляет другой. «Ты не берёшь в расчёт свойства искажённой вытяжки Врина...»

«Ты не можешь использовать свои непроверенные теории в качестве доказательства!» — прерывает его первый.

Внезапно оба они поворачиваются к вам с озадаченным видом и в унисон произносят: «А вы кто такие?»

Тактика

Братья Врин не лезут в схватку. Они позволяют ИП представиться, внимательно слушая и пытаясь понять, находятся ли эти чужаки в сговоре с их похитителями.

Более того, им нужен волшебник, жрец или другой персонаж, разбирающийся в ритуалах подобных тем, который запер их в этой комнате. Они надеются, что кто-нибудь из искателей приключений сможет и захочет уничтожить запершую их ловушку (смотрите «снятие охраны»).

Если ничего не будет получаться, они нападут на ИП. Братья Врин никогда не будут атаковать друг друга (они состязаются лишь в силе ума, считая всё остальное варварством), но они не прочь атаковать чужаков, если те не собираются им помогать в побеге.

Снятие охраны

Братья-привидения начинают с подозрительного отношения к искателям приключений и неуверенности в их намерениях. Первая часть этого испытания навыков включает переговоры с ними. Во второй части ИП обезвреживают чары, сделавшие эту комнату тюрьмой.

Уровень: 19 (12 000 опыта).

Сложность: 5 (12 успехов до накопления 3 провалов).

Основные навыки, часть 1: Обман, Переговоры, Проницательность.

Обман (Сл 22, стандартное действие): Персонаж убеждает братьев, что он знаток ритуалов и может снять ловушку, или что отряд пришёл намеренно освобождать их. Этим навыком можно получить не более двух успехов в испытании.

Переговоры (Сл 22, стандартное действие): Персонаж честно разговаривает с братьями. Этим навыком можно получить вплоть до четырёх успехов в испытании.

Проницательность (Сл 22, стандартное действие): Персонаж понимает одного из братьев. Этим навыком можно получить не более двух успехов в испытании. Кроме того, успех предоставляет бонус +2 к следующей проверке навыка в этом испытании.

Конец первой части: Если персонажи получат 6 успехов, они убеждают братьев в своей искренности и переходят к следующей части. Если они накопят 3 провала, братья нападут.

Основные навыки, часть 2: Воровство, Магия, Подземелья.

Воровство (Сл 27, стандартное действие): Персонаж начинает обезвреживать сложную ловушку обычными средствами. Этим навыком можно получить не более шести успехов.

Магия (Сл 22, стандартное действие): Персонаж начинает обезвреживать сложную ловушку. Персонаж, овладевший ритуалом Магический Круг, получает бонус +2 к этой проверке. Этим навыком можно получить не более 6 успехов.

Подземелья (Сл 14, стандартное действие): Персонаж изучает руны и камни. Использование этого навыка не идёт в счёт успехов и провалов испытания, но предоставляет бонус +2 или штраф –2 к проверкам, сделанным для снятия магической охраны.

Особенность, часть 2: Все провалы, совершённые в этой части испытания проверками Магии или Воровства, вызывают магическую отдачу, причиняющую провалившему урон 3к6 + 8.

Успех: Если ИП получают 12 успехов, они нейтрализуют чары. Братья могут бежать, что они поспешно и делают.

Провал: Если ИП накопят 3 провала, братья-привидения скорбно взвывают и нападают.

Особенности местности

Потолок: Высота потолка 6 метров.
Освещение: Яркий свет.

Книги и свитки: В этой комнате много книг, свитков и пергаментных листов. Тексты написаны на разных языках и описывают множество самых разных тем. Есть три редких тома, стоящих 60 000 зм.

СЦЕНА Д4: ВТОРЖЕНИЕ!

Уровень сцены 21 (19 400 опыта)

Обстановка

1 глабрезу (G)
1 отродье оракул (O)
4 отродья яростных громилы (R)
2 опасности «сгусток огня» (M)

Эта сцена помещает искателей приключений в центр сражения между отродьями и демоном, служащим Деданму. К несчастью для героев, ни демон, ни отродья во время сражения не заботятся об окружающих.

Когда искатели приключений входят в комнату, они видят двух отродий громил, оракула, два сгустка огня и глабрезу, как показано на карте. Через 1 раунд из сгустков вываливаются ещё два отродья громилы, которые тут же атакуют ближайших врагов.

Когда искатели приключений приблизятся к дверям, прочтите:
Из-за двустворчатых дверей явственно слышны звуки сражения.

Когда искатели приключений увидят комнату, покажите игрокам иллюстрацию «странная схватка» с 29 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:
На одной стороне зияющей ямы стоит огромный демон с клешнями, рассекающими воздух. Напротив него стоят два мускулистых

Отродье оракул (O) Артиллерия (лидер) 15 уровня
Средний искажённый гуманоид Опыт 1 200

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +12; сумеречное зрение
Проницательность аура 10; союзники в ауре, способные слышать оракула, получают в свой ход бонус таланта +2 к одному броску атаки, проверке навыка, проверке характеристики или спасброску.
КД 27; **Стойкость** 24, **Реакция** 27, **Воля** 25
Хиты 112; **Ранен** 56
Скорость 6, телепортация 3
T **Искривлённый посох** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие** +22 против КД; урон 1к8 + 8 и цель телепортируется на 2 клетки.
R **Пророческий снаряд** (стандартное; неограниченный)
Тёмная энергия открывает кошмарные видения; дальнобойный 10; +20 против Воли; урон 1к8 + 8, и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).
W **Роковая речь** (стандартное; на сцену)
Оракул произносит роковое пророчество; ближняя волна 5; +20 против Воли; урон 3к10 + 6 и цель становится ошеломлённой до конца следующего хода оракула. Искажённые существа получают половину урона и становятся не ошеломлёнными, а изумлёнными.
Искривлённое уклонение (немедленное прерывание, когда по оракулу должна попасть атака; перезарядка 5 6) ✦ **Телепортация**
Отродье оракул телепортируется на 5 клеток.
Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь, телепатия 10
Сил 10 (+7) **Лов** 16 (+10) **Мдр** 10 (+7)
Тел 16 (+10) **Инт** 22 (+13) **Хар** 18 (+11)
Снаряжение посох

гуманоида. За ними стоит существо размером поменьше, со шкурой, покрытой многочисленными линиями. По комнате плавают два сгустка фиолетового огня.

Проверка Проницательности
Сл 22: *Судя по всему, демон сражается с остальными существами. И вместе с тем, все они избегают сгустков огня, хаотично плавающих по комнате.*

2 сгустка огня (М)	Препятствие 17 уровня
Опасность	Опыт 1 600 за каждого

По комнате плавают шары фиолетового огня, несомые сквозняком.

Опасность: Сгустки огня перемещаются случайным образом, действуя на всех существ, которых касаются. В свой ход, они перемещаются на 1к4 клеток в случайном направлении (бросьте 1к8; 1 = север, 2 = северо-восток, 3 = восток, и т. д.).

Внимательность
✦ **Сл 22:** Персонаж замечает, что сгустки фиолетового огня свободно парят в воздухе.

Дополнительный навык: Магия
✦ **Сл 27:** Персонаж понимает, что сгустки можно уничтожить ритуалом Удалить Несчастье.

Дополнительный навык: Подземелья
✦ **Сл 27:** Персонаж понимает, что это не живые существа, а проявления искажённой энергии из Дальнего Предела.

Инициатива Сгустки действуют последними в раунде

Триггер (в ход сгустка)
Если сгусток огня входит в клетку с существом, он атакует.

Атака
Стандартное действие **Рукопашный**
Цель: Существо в клетке сгустка.
Атака: +20 против Стойкости
Попадание: Урон 2к8 + 7 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает). Если цель уже изумлена или ранена, то вместо этого она становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

Триггер (в ход других существ)
Если существо входит в клетку со сгустком огня или в смежную с ним клетку, или начинает ход в одной из таких клеток, сгусток его атакует.

Атака
Провоцированное действие **Рукопашный**
Цель: Существо в клетке сгустка или смежной с ним клетке.
Атака: +22 против Реакции
Попадание: Урон 1к8 + 7 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает). Если цель уже изумлена или ранена, то вместо этого она становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

Особенность:
Если сгусток успешно атакует ошеломлённое существо одной из описанных выше атак, хиты этого существа автоматически опускаются до 0. Если это существо после приведут в чувство, его будут преследовать кошмары про искажённых существ Дальнего Предела. Из-за этих видений существо получает штраф –2 к броскам атаки и проверкам навыков, пока не совершит продолжительный отдых.

Тактическое примечание
Во втором раунде сражения сгустки огня в свой ход изрыгают отродий яростных громил. Из каждого сгустка выходит по одному отродью.

Глабрезу (G) Элитный громила 23 уровня
Огромный стихийный гуманоид (демон) Опыт 10 200

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +18; истинное зрение 6
Хиты 520; **Ранен** 260; смотрите также *скрытая ярость*
КД 39; **Стойкость** 42, **Реакция** 37, **Воля** 37
Сопротивляемость 20 изменчивая (3/сцену; смотрите 283 страницу *Бестиария*)
Спасброски +2
Скорость 8, летая 8
Единицы действия 1

T **Клешни** (стандартное; неограниченный)
Досягаемость 3; +26 против КД; урон 2к8 + 8.

E **Двойная атака** (стандартное; неограниченный)
Глабрезу совершает две атаки клешнями. Если обе атаки попали по одной и той же цели, то цель становится захваченной (пока не высвободится), если так захочет глабрезу.

R **Снаряд из Бездны** (малое; неограниченный)
Дальнобойный 10; +24 против Реакции; урон 3к4 + 7.

W **Богохульное слово** (малое; на сцену) ✦ **Психическая энергия**
Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +24 против Воли; урон психической энергией 1к12 + 7 и цель становится изумлённой до конца следующего хода глабрезу.

W **Слово хаоса** (малое; перезарядка 6)
Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +24 против Стойкости; урон 1к12 + 7. Этот урон обходит все сопротивляемости.

Скрытая ярость (свободное, когда впервые становится раненым; на сцену)
Глабрезу телепортируется на 8 клеток, перезаряжает таланты *богохульное слово* и *слово хаоса* и совершает атаку *снарядом из Бездны*, *богохульным словом* или *словом хаоса*.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки Запугивание +19, Магия +23, Обман +19
Сил 26 (+19) **Лов** 17 (+14) **Мдр** 14 (+13)
Тел 20 (+16) **Инт** 24 (+18) **Хар** 16 (+14)

4 отродья яростных громилы (R) Громила 15 уровня
Большой искажённый гуманоид Опыт 1 200 за каждого

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +11; сумеречное зрение
Хиты 180; **Ранен** 90
КД 27; **Стойкость** 29 (31 в раненом состоянии), **Реакция** 25, **Воля** 24
Иммунитет страх
Скорость 8

T **Удар** (стандартное; неограниченный)
Досягаемость 2; +18 против КД (+20 в раненом состоянии); урон 2к8 + 9 (3к8 + 10 в раненом состоянии).

E **Ярость** (стандартное, используется только в раненом состоянии; на сцену)
Отродье яростный громила совершает три атаки ударом, распределённые среди двух или трёх целей.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь, телепатия 10
Сил 24 (+14) **Лов** 16 (+10) **Мдр** 9 (+6)
Тел 20 (+12) **Инт** 7 (+5) **Хар** 14 (+9)

Тактика

Это битва сразу трёх фракций. Если ИП нападут на обе стороны, глабрезу и отродья ответят, отложив свой конфликт в сторону для совместного уничтожения чужаков.

Если ИП пытаются руководить ходом сражения, они могут остаться на периферии повременить с нападением. Так им достанется меньше атак, ведь монстры будут бить друг друга (если ИП прикроют дверь и попытаются переждать снаружи, за ними отправятся дополнительные отродья).

Глабрезу атакует ближайшее существо *двойными атаками* (но не совершает захват).

Он использует *богохульное слово* и *слово хаоса* только когда может сделать целью как минимум трёх врагов, включая отродий и ИП. Став раненым, он использует *скрытую ярость* для телепортации к ближайшей большой группе существ и совершает атаку *богохульным словом*.

Отродья громилы бьют ближайших врагов. Они держатся в гуще сражения, чтобы использовать в раненом состоянии *ярость*.

Оракул совершает атаки *пророческим снарядом* по заклинателям и персонажам, держащимся в стороне от схватки. Если ему навяжут рукопашный бой, он с помощью *искривлённого посоха* телепортирует ИП в пределы досягаемости глабрезу.

Особенности местности

Потолок: Высота потолка 4,5 метра.

Освещение: Тусклый свет.

Статуи: В нишах вдоль стен стоят обветшалые статуи, излучающие тусклый свет.

Яма: Глубина ямы в центре комнаты 9 метров.

Сокровище: На дне ямы лежит множество тел. Тщательные поиски (проверка Внимательности со Сл 22) позволяет найти у одного кольцо с бриллиантами, стоящее 3 100 зм, а у другого два *зелья живучести*.

СЦЕНА Д5: ТРОН ДЕДАНУМА

Уровень сцены 19 (12 200 опыта)

Обстановка

Деданум, азер бригадир (T)
5 азеров воинов (A)
3 азера пехотинца (S)
2 фанатика Бездны метателя (Z)

Азер-наёмник Деданум, один из четырёх капитанов Магратара, которому поручили остановить нашествие искажённых существ, предан своему делу. Ему служат другие азеры и пара фанатиков Бездны. Они узнают об искателях приключений по сражениям в предыдущих сценах, и вообще держатся настороже из-за вторжения отродий в соседней комнате (сцена Д4).

Когда искатели приключений подойдут к дверям, прочтите:
Эти двустворчатые двери выкованы из чёрного железа. На их поверхности застыли рельефы неизвестной гуманоидной расы, где каждое лицо кричит в агонии от боли.

Проверка Магии
Сл 22: *В этих дверях заключены души, требующие воздаяния.*

Проверка Религии
Сл 22: *Душам хватит всего лишь благословения или знака того, что о них помнят.*

Кто-нибудь из ИП может благословить несчастные души. Для этого требуется проверка Религии со Сл 14, совершаемая малым действием. В противном случае каждый ИП, проходящий через дверь, теряет одно исцеление.

Азер бригадир (T) Контроллер (лидер) 17 уровня
Средний стихийный гуманоид (огонь) Опыт 1 600 за каждого

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +14
Охраняющее пламя (**Огонь**) Все враги, находящиеся в начале своего хода в клетках, смежных более чем с одним азером, получают урон огнём 5.
Хиты 165; **Ранен** 82
КД 31; **Стойкость** 28, **Реакция** 27, **Воля** 29
Сопротивляемость 30 огонь
Скорость 5
T **Плеть** (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие** +22 против КД; урон огнём 1к6 + 5 плюс урон огнём 2к6.
Цепкое пламя (немедленный ответ, когда враг в пределах 5 клеток от азера бригадира получает урон огнём; неограниченный) ✦ **Огонь**
Враг получает продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).
Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Великаний
Сил 20 (+13) **Лов** 18 (+12) **Мдр** 22 (+14)
Тел 21 (+13) **Инт** 14 (+10) **Хар** 16 (+11)
Снаряжение кольчуга, плеть

Когда искатели приключений увидят комнату, прочтите:
Потолок этой величественной комнаты поддерживается многочисленными квадратными металлическими колоннами. У противоположной стены на возвышении, окутанном пламенем, стоит большой трон. Между ним и вами стоит отряд воинов азеров, смотрящих на вас с ненавистью. Другой азер с огненными волосами сидит на троне с огненной плетью в руках. По бокам от трона стоят на страже два жутких существа. Тела их состоят из окровавленных мышц, а там, где должны быть глаза, зияют распахнутые рты. Из плеч у них растут крылья летучих мышей, а вместо ног два змеиных хвоста.

Если кто-нибудь из искателей приключений говорит на Великаньем, прочтите:
Азер на троне провозглашает: «Это не ваша битва, чужаки. Возвращайтесь откуда пришли. Ослушаетесь — сгорите в нашем вечном огне!»

Тактика

Азеры воины встают между ИП и своим командиром, отвлекая на себя рукопашных бойцов. Азеры пехотинцы выбирают себе одну цель и окружают её, чтобы сработало *охраняющее пламя*.

5 азеров воинов (А) Миньон 17 уровня
Средний стихийный гуманоид (огонь) Опыт 400 за каждого

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +12

Охраняющее пламя (**Огонь**) Все враги, находящиеся в начале своего хода в клетках, смежных более чем с одним азером, получают урон огнём 5.

Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не причиняет миньону урон.

КД 31; **Стойкость** 30, **Реакция** 26, **Воля** 27

Сопротивляемость 20 огонь

Скорость 5

T **Боевой молот** (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие** +20 против КД; урон огнём 7 и продолжительный урон огнём 3 (спасение оканчивает).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Великаний

Сил 21 (+13) **Лов** 17 (+11) **Мдр** 18 (+12)
Тел 23 (+14) **Инт** 11 (+8) **Хар** 16 (+11)

Снаряжение кольчуга, боевой молот, лёгкий щит

3 азера пехотинца (S) Солдат 14 уровня
Средний стихийный гуманоид (огонь) Опыт 1 000 за каждого

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +11
Охраняющее пламя (**Огонь**) Все враги, находящиеся в начале своего хода в клетках, смежных более чем с одним азером, получают урон огнём 5.
Хиты 141; **Ранен** 70
КД 30; **Стойкость** 28, **Реакция** 26, **Воля** 27
Сопротивляемость 30 огонь
Скорость 5
T **Боевой молот** (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие** +20 против КД; урон 1к10 + 4 плюс урон огнём 1к8 и цель становится отмеченной до конца следующего хода азера.
Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Великаний
Сил 19 (+11) **Лов** 16 (+10) **Мдр** 18 (+11)
Тел 21 (+12) **Инт** 11 (+7) **Хар** 15 (+9)
Снаряжение чешуйчатый доспех, боевой молот, лёгкий щит

2 фанатика Бездны метателя (Z) Артиллерия 20 уровня
Средний стихийный гуманоид (демон) Опыт 2 800 за каждого

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +14; тёмное зрение
Хиты 148; **Ранен** 74
КД 32; **Стойкость** 32, **Реакция** 32, **Воля** 34
Сопротивляемость 20 изменчивая (2/сцену; смотрите 283 страницу *Бестиария*)
Скорость 4, летая 8 (парение)
T **Опасный хвост** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия** +27 против КД; урон 1к8 + 4 и цель получает продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает); смотрите также *кровавая кара.*
R **Стрела из Бездны** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия** Дальнобойный 20; +25 против Реакции; урон некротической энергией 2к8 + 9 и цель получает продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает).
Q **Вспышка одиночества** (стандартное; перезарядка 5 6) ✦ **Некротическая энергия** Зональная вспышка 2 в пределах 10 клеток; +25 против Стойкости; урон некротической энергией 1к10 + 9 и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).
Кровавая кара ✦ **Некротическая энергия** В раненом состоянии атаки фанатика Бездны причиняют дополнительный урон некротической энергией 2к6.
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки Магия +21
Сил 14 (+12) **Лов** 20 (+15) **Мдр** 19 (+14)
Тел 22 (+16) **Инт** 22 (+16) **Хар** 18 (+14)

Фанатики Бездны пытаются держаться в стороне от рукопашного сражения, используя *вспышку одиночества* каждый раз, когда можно нацелиться на двух и более ИП. Пока этот талант перезаряжается, они атакуют самого сильного с виду ИП *стрелами из Бездны*.

Деданум идёт в бой со своей огненной плетью, не отходя далеко от других азеров, чтобы работало *охраняющее пламя.* Он стоит в центре сражения, чтобы максимально эффективно использовать *цепкое пламя.* Он не показывает ни страха, ни тревоги, и наслаждается битвой — особенно если его войско побеждает.

Особенности местности

Потолок: Высота потолка 6 метров.

Освещение: Яркий свет от вечногорящих факелов на каждой колонне.

Железные колонны: Колонны являются заслоняющей местностью. Они покрыты рельефами жутких гуманоидов, подобных тем, что присутствуют на дверях. ИП, начинающий ход в клетке, смежной с колонной, не даровав душам благословение, теряет одно исцеление.

Чтобы даровать благословение, персонаж должен совершить малым действием проверку Религии со Сл 14. Проваленная проверка или отказ от проверки вытягивают из персонажа жизненные силы — одно исцеление.

Возвышение и трон: Все существа, начинающие ход, стоя на возвышении или сидя на троне, получают урон огнём 3к8 + 5.

Сокровище: В тайном отделении спинки трона (проверка Внимательности со Сл 27 для обнаружения) находится *пояс энергии* (уровень 22), браслет из серебра и золота, стоящий 3 500 зм, три платиновых статуэтки с драгоценными камнями (каждая стоит 15 000 зм) и 600 пм. Это отделение заперто; для вскрытия требуется проверка Воровства со Сл 22.

Кроме того, в тайнике находится карта крепости Найтвирм. На ней изображена круглая внешняя стена Зубов Магратара и внутренняя башня. Между Зубами и башней лежит глубокий ров, над которым нависают многометровые мостики, и один начинается как раз где-то рядом.

Кольцо души: Деданум носит платиновое кольцо с искоркой света. Это одно из четырёх *колец душ*, нужных ИП.

СЦЕНА 31: СТРАЖИ СТЕНЫ

Уровень сцены 20 (14 300 опыта)

Обстановка

1 теневая гидра (H)
6 огров дробителей (O)
3 краснородных огнеплюя (F)

Использовав ритуал, Магратар «рекрутировал» отряд слаадов для патрулирования стен крепости Найтвирм. Так как эти существа изначально хаотичны и непредсказуемы, и могут взбунтоваться даже под магическими оковами, Магратар дополнительно ограничил возможности перемещения слаадов по вверенной им территории.

Магратар поместил защиту на лестничный колодец, соединяющий дорогу на поверхности стены с областью, контролируемой его капитанами (зоны Д1—Д5). Для дополнительной защиты Магратар также назначил стражников в комнаты сразу под лестничным колодцем, которые не пропускают никого, ни слаадов, ни других существ.

Когда искатели приключений приближаются к проёму в эту комнату, позвольте им совершить проверки Внимательности для обнаружения ужасного запаха.

Проверка Внимательности
Сл 22: *Запах, исходящий из комнаты перед вами, просто невыносим.*

Когда искатели приключений посмотрят в эту комнату из западного коридора, покажите игрокам иллюстрацию «гидра» с 29 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:
В центре комнаты развалилось огромное похожее на дракона чудище с шестью головами. Дальше в комнате стоят закрытые загоны с каменными барьерами, из которых иногда вырываются дым и огонь. У загонов ходят огры, некоторые с трупами гуманоидов, другие с вилами и лопатами.

6 огров дробителей (O) — Миньон 16 уровня
Большой природный гуманоид — Опыт 350 за каждого

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +9
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не причиняет миньону урон.
КД 28; **Стойкость** 30, **Реакция** 24, **Воля** 24
Скорость 8
T **Палица** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
Досягаемость 2; +19 против КД; урон 9.
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Великаний
Сил 23 (+14) **Лов** 13 (+9) **Мдр** 13 (+9)
Тел 25 (+15) **Инт** 4 (+5) **Хар** 6 (+6)
Снаряжение доспех из шкуры, палица

Теневая гидра (H) Одиночный громила 17 уровня
Большой теневой зверь (рептилия) Опыт 8 000

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +18; всестороннее зрение, сумеречное зрение
Хиты 816; **Ранен** 408
КД 29; **Стойкость** 30, **Реакция** 29, **Воля** 28
Сопротивляемость 15 некротическая энергия
Спасброски +5
Скорость 6
Единицы действия 2

T **Укус** (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**
Досягаемость 2; +20 против КД; урон 1к8 + 5 и цель получает продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

Y **Ядовитый плевок** (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**
Дальнобойный 10; +18 против Реакции; урон ядом 1к8 + 5.

E **Ярость гидры** (стандартное; неограниченный)
Теневая гидра совершает 6 стандартных атак (любая комбинация укусов и плевков). За каждую попавшую стандартную атаку следующие атаки получают до конца хода совокупный бонус +1 к броскам атаки. Эти бонусы к атаке применяются только к атакам *яростью гидры*.

Многоглавость
Каждый раз, когда теневая гидра становится изумлённой или ошеломлённой, она вместо этого состояния в свой следующий ход теряет одну атаку *яростью гидры*. Этот эффект складывается сам с собой.

Регенерирующие головы
Каждый раз, когда хиты теневой гидры впервые опускаются до 600, 400 и 200, атака отрубает или уничтожает одну из её голов. В начале следующего хода гидры на месте старой головы вырастает две новые, и гидра при *ярости гидры* совершает одну дополнительную атаку.

Угрожающая досягаемость
Теневая гидра может совершать провоцированные атаки по всем врагам, находящимся в её досягаемости (2 клетки).

Теневой шаг (немедленный ответ, когда по ней попадает рукопашная атака; неограниченный)
Теневая гидра может совершить шаг на 1 клетку.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —

Сил 22 (+14) **Лов** 18 (+14) **Мдр** 16 (+13)
Тел 24 (+15) **Инт** 2 (+4) **Хар** 8 (+7)

3 краснородных огнеплюя (F) Артиллерия 16 уровня
Большой природный зверь (рептилия) Опыт 1 400 за каждого

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +10; сумеречное зрение
Внутренний огонь (Огонь) аура 5; союзники в ауре получают сопротивляемость огню 10.
Хиты 121; **Ранен** 60
КД 28; **Стойкость** 28, **Реакция** 26, **Воля** 26
Сопротивляемость 20 огонь
Скорость 4

T **Укус** (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**
+23 против КД; урон 1к10 + 8 и цель получает продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

R **Огненный плевок** (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**
Дальнобойный 12; +21 против Реакции; урон огнём 2к8 + 5, и цель получает продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Q **Огненная вспышка** (стандартное; перезарядка 5 6) ✦ **Огонь**
Зональная вспышка 2 в пределах 10 клеток; +21 против Реакции; урон огнём 3к8 + 5, и цель получает продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает). *Промах:* Половина урона, и цель получает продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —

Сил 18 (+12) **Лов** 14 (+10) **Мдр** 14 (+10)
Тел 19 (+12) **Инт** 2 (+4) **Хар** 8 (+7)

Тактика

Как только огры заметят искателей приключений, они выкрикивают на Великаньем: «Бей чужаков!» и «Открывай загоны!» Открываются загоны малым действием. После того как сражение начинается, огнеплюи, которых ещё не освободили, пытаются открыть двери сами. В свой ход огнеплюй может стандартным действием попытаться открыть дверь, совершив проверку Силы со Сл 22.

Первую линию обороны в комнате занимает гидра. С помощью большой досягаемости она как можно дольше удерживает ИП подальше от остальных обитателей комнаты. Пока это возможно, она с помощью *яростью гидры* старается уничтожить самую большую угрозу в пределах досягаемости. Если ИП отступают в коридор, гидра не следует за ними. В комнате же, а также в коридоре, ведущем к зоне 32, гидра сражается до смерти.

Пока гидра сдерживает ИП, огнеплюи держатся сзади и выматывают отряд атаками *огненный плевок* и *огненная вспышка*. Если ИП прорываются и устраивают рукопашный бой, огнеплюи по возможности прячутся за спины огров. Если это невозможно, они начинают кусаться.

Огры схватываются с искателями приключений только после того, как выпустят огнеплюев. Они формируют вторую линию обороны, вставая там, куда не может дотянуться гидра. Они же устраняют персонажей решивших сблизиться с огнеплюями.

ВЫДАЧА ИНФОРМАЦИИ

Не лишайте игроков знаний, которые помогут им пройти сцену. Например, опишите огров как самых тупых и медленных из тех, что встречались персонажам, и они поймут, что это миньоны. Гидру можно описать как ловкую, умелую и очень опасную, чтобы дать понять, что это одиночное чудовище.

Кроме подсказок о чудовищах, можно выдавать сюжетные подсказки, правда, иногда это сложно сделать. Чтобы ИП воспользовались этой комнатой после уничтожения её стражей как убежищем, им нужно узнать, что сюда никто не придёт.

Это можно сделать, заставив двух огров обсуждать тот факт, что им можно не бояться слаадов, пока действует магия: «Так что сосредоточьтесь на этой мелкотне, и нечего тут озираться». Конечно, при этом одному из ИП нужно понимать Великаний язык.

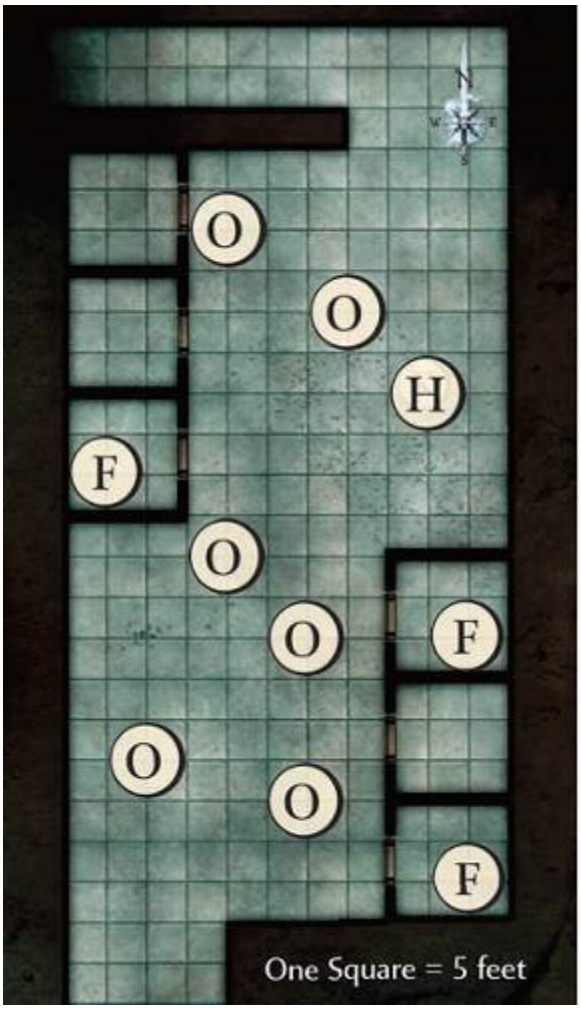
Если этот вариант не подходит, ИП могут совершить проверку Магии до того как они пройдут защитные руны и привлекут внимание слаадов. Смотрите подробности в зоне 32.

Особенности местности

Потолок: Высота потолка 6 метров.

Освещение: Яркий свет от факелов, висящих на стенах.

Загоны: Стены загонов можно использовать для укрытия, и они являются заслоняющей местностью. Двери их изготовлены из камня и запираются на щеколду снаружи (отпираются малым действием). Внутри загонов стоит ужасная вонь, и долгое время там могут находиться только огры и огнеплюи.



Финальный рывок?

Возможно, это последняя возможность для искателей приключений совершить продолжительный отдых перед длинной чередой последовательных сцен (при условии, что все сцены внизу стены уже пройдены). Чары, удерживающие слаадов, спадают после того, как искатели приключений схватятся с ними на лестнице (смотрите сцену 32). Кроме того, эта комната остаётся безопасной только после того как её обитатели будут уничтожены и только до того момента, когда искатели приключений отправятся дальше.

СЦЕНА 32: ЛЕСТНИЦА СУДЬБЫ

Уровень сцены 19 (12 000 опыта)

Обстановка

2 зелёных слаада (G)
2 синих слаада (B)
4 серых слаада резчика (S)

Эта сцена происходит на лестнице, ведущей на верх стены, на открытое пространство под небом. Лестница защищена от непредсказуемых слаадов, патрулирующих стену сверху, но эта защита ослабла от постоянных попыток слаадов вырваться, а присутствие искателей приключений ещё сильнее ослабляет эту защиту.

Когда искатели приключений достигают подножия лестницы, прочтите:
Крутая лестница шириной 6 метров ведёт наверх, к тусклому свету Царства Теней. Все ступени широкие и ровные, с какими-то рунами и знаками.

Проверка Магии
Сл 22: *Руны нанесены для какой-то охраны, заклинание не пропускает какой-то определённый тип существ. Руны нанесены несколькими частями, разбивающими лестницу на несколько зон.*

Сл 27: *При внимательном осмотре становится понятно, что руны не дают спуститься по лестнице слаадам.*

Когда искатели приключений начнут подниматься по лестнице и попадут в зону 1, прочтите:
Наверху лестницы появляются несколько жутких существ, рычащих и пускающих слюни, с глазами, пылающими от страсти и голода.

Зоны

Зоны, отмеченные на карте, показывают, где находятся руны, защищающие крепость от слаадов. Лестницу защитил сам Магратар, но слаады постоянно испытывают защитные свойства заклинания, снова и снова атакуя эти барьеры. Сейчас защита ослабела, но Магратар слишком занят, и не замечает этого.

Слаад, входящий в охраняемую зону или начинающий там ход, получает урон. Однако магия, защищающая зону 3, рассеивается сразу после того, как первый слаад войдёт в неё (подробности смотрите в следующем тексте для прочтения вслух). Первый слаад, вошедший в зону 3 в начале сцены, получает урон 15, и охрана перестаёт действовать. Зона 2 причиняет урон 10 двум первым сладам, вошедшим в неё, а потом тоже исчезает. Зона 1 продолжает действовать

всю сцену. Она причиняет урон 5 всем слаадам, входящим в неё или начинающим в ней ход.

Когда первый слаад, действующий в сцене, начинает свой ход, он перемещается в зону 3. Прочтите: *Первое существо спускается по лестнице навстречу вам и кричит от боли, когда оно окутывается искрящимся занавесом энергии. Его чешуйчатая кожа чернеет и начинает дымиться, но занавес вокруг него внезапно разлетается тысячей крохотных осколков. В этот же момент все остальные существа с победоносным рёвом устремляются вслед за первым.*

Тактика

Заметив искателей приключений, два синих слаада спускаются по лестнице и схватываются с ними, несмотря на урон, который им грозит от охранных рун. Они используют *бросок*, чтобы подтянуть к себе как можно больше ИП, а став ранеными, они могли ударить *яростью губителя* как можно больше врагов.

Зелёные слаады встают сразу за синими и используют дальнобойные и ближние атаки. Они сосредотачиваются на *переносе цели* и *квакании хаоса*, чтобы держать целей в пределах досягаемости когтей синих слаадов.

Серые слаады телепортацией входят в бой и тут же при необходимости покидают его. Если ИП находятся в неприятности, серые слаады телепортируются им за спину и отрезают пути к отступлению, даже если им при этом будет причиняться урон (смотрите выше «зоны»).

2 зелёных слаада (G) **Контроллер 18 уровня**
Большой стихийный гуманоид **Опыт 2 000 за каждого**

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +17; сумеречное зрение
Хиты 173; **Ранен** 86
КД 32; **Стойкость** 30, **Реакция** 29, **Воля** 31
Иммунитет вирус хаоса (смотрите *Бестиарий*, страница 239)
Скорость 6, телепортация 6

T **Когти** (стандартное; неограниченный) ✦ **Болезнь**
Досягаемость 2; +23 против КД; урон 2к10 + 3 и слаад совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +21 против Стойкости; при попадании цель заражается вирусом хаоса (смотрите *Бестиарий*, страница 239).

Y **Снаряд хаоса** (стандартное; неограниченный)
Дальнобойный 10; +21 против Воли; урон 1к20 + 4 и цель становится изумлённой до конца следующего хода слаада.

R **Перенос цели** (стандартное; перезарядка 6) ✦ **Телепортация**
Дальнобойный 10; +21 против Реакции; урон 1к10 + 5 и цель телепортируется на 10 клеток в свободное пространство по выбору слаада (и в пределах его линии обзора).

W **Квакание хаоса** (стандартное; на сцену)
Ближняя вспышка 4; нацеливается на врагов; +21 против Стойкости; урон 1к10 + 6 и цель сдвигается на 4 клетки.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Первичный
Навыки Атлетика +17, Запугивание +18, Обман +18, Скрытность +16

Сил 17 (+12)	**Лов** 14 (+11)	**Мдр** 17 (+12)
Тел 21 (+14)	**Инт** 15 (+11)	**Хар** 18 (+13)

2 синих слаада (B) — Громила 17 уровня
Большой стихийный гуманоид — Опыт 1 600 за каждого

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +14; сумеречное зрение
Хиты 200; **Ранен** 100; смотрите также *ярость губителя*
КД 29; **Стойкость** 29, **Реакция** 25, **Воля** 24
Иммунитет вирус хаоса (смотрите *Бестиарий*, страница 239)
Скорость 6, телепортация 2

T **Когти** (стандартное; неограниченный) ✦ **Болезнь**
Досягаемость 2; +20 против КД; урон 2к10 + 10 и слаад совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +18 против Стойкости; при попадании цель заражается вирусом хаоса (смотрите *Бестиарий*, страница 239).

E **Бросок** (стандартное; неограниченный)
Досягаемость 2; +20 против КД; урон 1к10 + 10, цель сдвигается на 2 клетки и сбивается с ног.

W **Ярость губителя** (стандартное, используется только в раненом состоянии; на сцену)
Слаад набрасывается на всех врагов в пределах досягаемости: ближняя вспышка 2; +20 против КД; урон 1к10 + 10 и слаад получает 20 временных хитов.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Первичный
Навыки Атлетика +19, Скрытность +15
Сил 22 (+14) **Лов** 15 (+10) **Мдр** 13 (+9)
Тел 20 (+13) **Инт** 9 (+7) **Хар** 11 (+8)

4 серых слаада резчика (S) — Налётчик 15 уровня
Средний стихийный гуманоид — Опыт 1 200 за каждого

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +8; сумеречное зрение
Хиты 128; **Ранен** 64; смотрите также *планарный поток*
КД 27; **Стойкость** 25, **Реакция** 26, **Воля** 24
Иммунитет вирус хаоса (смотрите *Бестиарий*, страница 239)
Скорость 6, телепортация 4

T **Когти** (стандартное; неограниченный) ✦ **Болезнь**
+20 против КД; урон 2к8 + 5 и слаад совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +18 против Стойкости; при попадании цель заражается вирусом хаоса (смотрите *Бестиарий*, страница 239).

R **Перенос состояния** (немедленное прерывание, когда по нему попала атака, накладывающая какие-либо состояния; перезарядка 5 6)
Дальнобойный 5; +18 против Стойкости; состояния, накладываемые атакой, воздействуют на цель, а не на слаада.

W **Вызов планарной нестабильности** (стандартное; на сцену)
Ближняя вспышка 3; +18 против Воли; урон 1к8 + 4, цель совершает шаг на 3 клетки и сбивается с ног.

Планарный поток (свободное, когда впервые становится раненым; на сцену) ✦ **Телепортация**
Слаад телепортируется на 8 клеток и становится неосязаемым до конца своего следующего хода.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Первичный
Навыки Атлетика +14, Скрытность +16
Сил 15 (+9) **Лов** 19 (+11) **Мдр** 12 (+8)
Тел 16 (+10) **Инт** 9 (+6) **Хар** 14 (+9)

Особенности местности

Потолок: Высота потолка на лестничном проёме 4,5 метра.

Освещение: Тусклый свет от светила Царства Теней.

Охранные руны: Охранные руны, помещённые сюда Магратаром, стали со временем слабыми и хрупкими. Магия в зонах 3 и 2 пропадает в начале сцены, а зона 1 отключается только с концом сцены. Подробности смотрите на предыдущей странице в разделе «Зоны».

Лестница: Лестница поднимается практически на 30 метров на верх стены. Существо, упавшее ничком на лестнице, должно совершить проверку Акробатики со Сл 14, иначе оно упадёт ещё на 1к6 клеток, получая по 1к6 урона за каждые две пролетевшие клетки.

СЦЕНА 33: НА СТЕНЕ

Уровень сцены 19 (12 400 опыта)

Обстановка

Зрай, чёрный слаад (B)
3 красных слаада (R)
3 зелёных слаада (G)

Слаады патрулируют верх стены, принуждённые к служению Магратаром, совершившем некий ритуал над их лидером, чёрным слаадом по имени Зрай.

Используйте для этой сцены большую прилагающуюся карту.

Когда искатели приключений поднимутся по лестнице на дорожку вдоль стены, идущую между бойниц, прочтите:

Стена, окружающая башню, широка как городская улица. Здесь есть убежища, ямы, а также ветхие баллисты и катапульты, напоминающие скорее рухлядь, чем боевые машины. Из стен во все стороны торчат острые шипы. Здесь рёв вихря в небе оглушителен, туда затягивает воздух, пыль и даже тени. Со стены к башне через внутренний двор отходит узенький мостик.

На вас уставились существа с чудовищными лягушачьими мордами. Один из них угольно-чёрный, и особенно зловещий.

Чёрный слаад (B) Налётчик 20 уровня
Большой стихийный гуманоид Опыт 2 800

Инициатива +16 **Чувства** Внимательность +16; сумеречное зрение
Хиты 191; **Ранен** 95; смотрите также *зона забвения*
КД 32; **Стойкость** 33, **Реакция** 30, **Воля** 29
Иммунитет болезни; **Сопротивляемость** неосязаемый
Скорость 6, телепортация 3

T **Когти** (стандартное; неограниченный)
Досягаемость 2; +25 против КД; урон 2к10 + 7 и цель получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает). *Проваленный спасбросок:* Цель теряет одно исцеление.

R **Луч энтропии** (стандартное; неограниченный)
Дальнобойный 20; +23 против Реакции; урон 2к10 + 3 и цель окружается потрескивающей энергией (спасение оканчивает). Каждый раз, когда цель получает урон, эта энергия причиняет дополнительно 1к10 урона.

W **Зона забвения** (когда хиты уменьшены до 0)
✦ **Зона**
Ближняя вспышка 2; +18 против Реакции; урон 2к10 + 6. Зону заполняет чёрная пустота, блокирующая линию обзора и причиняющая урон 2к10 + 6 всем существам, входящим в зону или начинающим в ней ход. Зона существует до конца сцены.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Первичный
Навыки Скрытность +19
Сил 24 (+17) **Лов** 18 (+14) **Мдр** 13 (+11)
Тел 23 (+16) **Инт** 11 (+10) **Хар** 17 (+13)

3 красных слаада (R) Солдат 15 уровня
Большой стихийный гуманоид Опыт 1 200 за каждого

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +8; сумеречное зрение
Хиты 146; **Ранен** 73
КД 29; **Стойкость** 28, **Реакция** 29, **Воля** 25
Иммунитет вирус хаоса (смотрите *Бестиарий*, страница 239)
Скорость 8, телепортация 4

T **Укус** (стандартное; неограниченный)
Досягаемость 2; +21 против КД; урон 2к8 + 6.

T **Коготь** (стандартное; неограниченный) ✦ **Болезнь**
Досягаемость 2; +21 против КД; урон 1к6 + 3 и слаад совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +19 против Стойкости; при попадании цель заражается вирусом хаоса (смотрите *Бестиарий*, страница 239).

E **Атака в прыжке** (стандартное; перезарядка 5 6)
Слаад совершает шаг на 4 клетки и совершает две атаки когтями. Если попадёт хотя бы одна атака, то цель становится отмеченной до конца следующего хода слаада.

W **Ужасающее квакание** (стандартное; на сцену) ✦ **Страх**
Ближняя волна 5; +19 против Стойкости; цель становится обездвиженной до конца следующего хода слаада.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Первичный
Навыки Атлетика +15, Скрытность +16
Сил 17 (+10) **Лов** 19 (+11) **Мдр** 12 (+8)
Тел 18 (+11) **Инт** 11 (+7) **Хар** 15 (+9)

3 зелёных слаада (G) Контроллер 18 уровня
Большой стихийный гуманоид Опыт 2 000 за каждого

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +17; сумеречное зрение
Хиты 173; **Ранен** 86
КД 32; **Стойкость** 30, **Реакция** 29, **Воля** 31
Иммунитет вирус хаоса (смотрите *Бестиарий*, страница 239)
Скорость 6, телепортация 6

T **Когти** (стандартное; неограниченный) ✦ **Болезнь**
Досягаемость 2; +23 против КД; урон 2к10 + 3 и слаад совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +21 против Стойкости; при попадании цель заражается вирусом хаоса (смотрите *Бестиарий*, страница 239).

Y **Снаряд хаоса** (стандартное; неограниченный)
Дальнобойный 10; +21 против Воли; урон 1к20 + 4 и цель становится изумлённой до конца следующего хода слаада.

R **Перенос цели** (стандартное; перезарядка 6) ✦ **Телепортация**
Дальнобойный 10; +21 против Реакции; урон 1к10 + 5 и цель телепортируется на 10 клеток в свободное пространство по выбору слаада (и в пределах его линии обзора).

W **Квакание хаоса** (стандартное; на сцену)
Ближняя вспышка 4; нацеливается на врагов; +21 против Стойкости; урон 1к10 + 6 и цель сдвигается на 4 клетки.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Первичный
Навыки Атлетика +17, Запугивание +18, Обман +18, Скрытность +16
Сил 17 (+12) **Лов** 14 (+11) **Мдр** 17 (+12)
Тел 21 (+14) **Инт** 15 (+11) **Хар** 18 (+13)

Тактика

Красные слаады наваливаются на искателей приключений, каждый раз при возможности используя *атаку в прыжке* и разрывая отмеченных врагов

Зелёные слаады встают за спинами красных и используют дальнобойные и ближние атаки. Они предпочитают *перенос цели* и *квакание хаоса*, чтобы подтаскивать врагов к когтям красных слаадов.

Зрай, чёрный слаад, предпочитает избегать рукопашного боя и использует *луч энтропии.* При этом он не гнушается и боя когтями, особенно если под лапу подвернётся лакомая добыча. Когда Зрай будет почти мёртв, он хрипло выкрикивает на Первичном языке:

«Ха-ха-ха! Вы думаете, что победили меня. Но нет! Вы лишь спустили меня с привязи. Заберите это проклятое кольцо! Если найдёте ещё три таких, может, дойдёте и до Магратара. Скажите ему, что Зрай прощается с ним, пусть теперь живёт в страхе!»

После этого Зрай телепортируется так, чтобы задеть как можно больше ИП *зоной забвения.*

Особенности местности

Освещение: Тусклый свет от затянутого тучами неба.

Шипы: Стены усыпаны шипами из тёмного полированного камня. Выглядят они так, будто раньше все были направлены наружу, но потом их кто-то вывернул и изогнул.

Шипы являются препятствиями; все они полностью заполняют клетку, в которой находится их основание. На выломанные шипы, стоящие посредине стены, можно забраться, совершив проверку Атлетики со Сл 22.

Ямы: В нескольких местах на стене выкопаны 6-метровые ямы. Падение в яму причиняет урон 2к10. Вылезти из ямы можно совершив проверку Атлетики со Сл 14.

Ржавая катапульта: Ржавая катапульта является труднопроходимой местностью. Первое существо, вошедшее в клетку с катапультой, задевает механизм. Совершите атаку +20 против Реакции. При попадании причиняется урон 1к10 + 6 и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

Магический круг: Это конечная точка одностороннего портала. В этой сцене круг ни для чего не нужен.

Обломки: Стена частично разрушена, и заваленные обломками места являются труднопроходимой местностью.

Сокровище: Если искатели приключений обыщут эту область сразу по окончанию сцены, проверка Внимательности со Сл 27 позволяет найти в одном из разрушенных убежищ сундук Зрая. В сундуке лежит пять драгоценных камней, стоящих по 1 000 зм, *клинок Царства Теней +5* (выберите оружие, способное пригодиться отряду, топор, лёгкий или тяжёлый клинок), и два *зелья живучести.*

Кольцо души: Чёрный слаад растворяется в облаке тёмных испарений, смеясь. После него остаётся лишь *кольцо души*.

Все четыре кольца душ?

Когда искатели приключений победят Зрая и получат его *кольцо души*, у них будет время лишь на короткий привал перед тем, как сбор всех *колец душ* привлечёт внимание Магратара (смотрите на следующей странице сцену 34). Если они уйдут в другое место, Магратар будет ждать их 8 часов, надеясь всё же поймать их тут.

Если ИП не приходят, он начинает на них охоту, чувствуя, где находятся *кольца душ*. Если ИП решили залезть на стену, а не проходить сквозь стену снизу вверх, они могут не понять, что тут происходит. Если они победят этих противников, они наверняка попробуют пройти по мостику, чтобы сразу попасть в башню. Конечно, без всех *колец душ* они не пройдут, и им придётся спуститься по стене, чтобы узнать больше.

СЦЕНА 34: ГНЕВ МАГРАТАРА

Уровень сцены 21 (18 400 опыта)

Обстановка

Магратар, личиночный маг (M)
2 драконьих призрака душегуба (W)
4 диких минотавра (S)

Когда все четыре *кольца душ* собираются в одном месте, это привлекает внимание личиночного мага Магратара. Он знает, что при обычных обстоятельствах капитаны должны выполнять свои обязанности в разных частях крепости. Если *кольца душ* собрались в одном месте, то капитаны или мертвы или готовят мятеж. Он собирает телохранителей, которые смогут ему помочь, и они телепортируются в магический круг наверху стены.

Используйте для этой сцены прилагающуюся большую карту.

Эта сцена по замыслу происходит сразу после сцены 33, позволяя искателям приключений совершить всего лишь привал. В конце привала зачитайте текст, приведённый ниже.

Существа появляются в указанных на карте местах или ближайшем к ним свободном пространстве. Магратар и его последователи приходят с помощью телепортационного круга, но не обязаны появляться точно внутри него.

Если искатели приключений ушли в другое место, не став совершать здесь привал, Магратар ждёт в засаде 8 часов. Если в конце этого промежутка времени они не появляются, он устраивает на них охоту, чувствуя, где находятся четыре *кольца душ*.

Когда Магратар приходит для схватки с искателями приключений, покажите игрокам иллюстрацию «Магратар» с 30 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:

Магический круг вспыхивает ослепительным светом. Внезапно с ударом грома из ниоткуда возникают несколько существ, включая минотавров с топорами и двух жутких драконьих призраков. Среди них видна низкая гуманоидная фигура в маске и свободной одежде. На его руке прямо на перчатку натянуто кольцо, испускающее яркий свет. Это существо начинает говорить низким грудным голосом.

«Не знаю, чьи вы агенты, Королевы Воронов, Векны или другого бога или демонического повелителя, чьи интересы мне пока неизвестны. Не важно. Вы мешаете мне. А я не люблю, когда вмешиваются в мои дела. Пожалуйста, сбросьтесь с этой стены и избавьте меня от дальнейших неприятностей, иначе вашим душам не поздоровится».

Закончив говорить, фигура стоит безмолвно, словно ожидая ответа. Остальные существа тихо порыкивают.

Магратар, личиночный маг (М) Элитная артиллерия 21 уровня
Средний природный магический зверь (нежить)
Опыт 6 400

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +12
Хиты 304; **Ранен** 152
КД 35; **Стойкость** 30, **Реакция** 33, **Воля** 27
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия; получает половину урона от рукопашных и дальнобойных атак; **Уязвимость** 10 излучение, 10 ближним и зональным атакам.
Спасброски +2
Скорость 6
Единицы действия 1

T **Порочное касание** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия** +24 против Стойкости; урон некротической энергией 2к6 + 5.

R **Ужасающее видение** (малое; перезарядка 5 6) ✦ **Страх**
Дальнобойный 10; +24 против Воли; цель не может атаковать личиночного мага до конца своего следующего хода и становится обездвиженной (спасение оканчивает).

R **Луч холодной смерти** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия, Холод**
Дальнобойный 20; +27 против КД; урон некротической энергией и холодом 2к8 + 8 (4к8 + 8, если цель ранена).

R **Пир червей** (стандартное; перезарядка 6) ✦ **Иллюзия**
Дальнобойный 5; цели кажется, что её плоть пожирают черви; +26 против Воли; урон 4к10 + 8. Если этот урон не опускает цели хиты до 0 или ниже, цель не получает урон, но становится ошеломлённой до конца своего следующего хода.

Q **Иссушающее пламя** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия, Огонь**
Зональная вспышка 1 в пределах 20 клеток; +25 против Реакции; урон некротической энергией и огнём 2к6 + 8.

Кольцо Магратара (немедленный ответ, когда Магратар получает урон психической энергией; на день) ✦ **Исцеление**
Магратар тратит исцеление и восстанавливает 76 хитов.

Кольцо Магратара (немедленное прерывание, когда враг в пределах 5 клеток от Магратара становится раненым; на день) ✦ **Исцеление**
Магратар тратит исцеление и восстанавливает 76 хитов.

Протискивающийся рой
Сменив облик, личиночный маг может протискиваться через узкие проходы, как если бы он был Крошечным существом (смотрите «протискивание» на странице 291 *Книги игрока*).

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки История +23, Магия +23, Религия +23
Сил 14 (+12) **Лов** 16 (+13) **Мдр** 14 (+12)
Тел 20 (+15) **Инт** 26 (+18) **Хар** 15 (+12)
Снаряжение *магическая сфера +5, кольцо Магратара,* 2 *зелья живучести*

Тактика

Если искатели приключений не последуют совету Магратара и не сбросятся со стены, добровольно расставшись с жизнью, начнётся сражение.

Драконьи призраки пытаются держаться между ИП и Магратаром. Они каждый раунд используют *губящую атаку*, пользуясь преимуществом большой досягаемости. *Губление души* они приберегают на тот случай, когда получат достаточно урона для восстановления хитов этим талантом. Не забывайте про их ауру *усики погибели*.

Минотавры стремительно бросаются в атаку, пытаясь *поддеть на рога* ИП и сбросить их в яму или загнать на шипы. Существо, которое толкнут на шипы, получает урон 1к10 + 2.

4 диких минотавра (S) Громила 16 уровня
Большой природный гуманоид Опыт 1 400 за каждого

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +19;
Хиты 190; **Ранен** 95; смотрите также *свирепость*
КД 28; **Стойкость** 32, **Реакция** 26, **Воля** 29
Скорость 8

T **Секира** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
Досягаемость 2; +19 против КД; урон 2к8 + 7 (критический 4к8 + 23) и цель толкается на 1 клетку.

E **Бодающий бросок** (стандартное; неограниченный)
Дикий минотавр совершает атаку в броске. +20 против КД; урон 2к6 + 7 и цель сбивается с ног.

E **Поддеть на рога** (стандартное, используется только при атаке в броске; неограниченный)
+19 против КД; урон 2к6 + 7 и цель сдвигается на 2 клетки.

Свирепость (когда хиты опускаются до 0)
Дикий минотавр совершает стандартную рукопашную атаку.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Общий
Навыки Запугивание +14, Подземелья +14, Природа +14

Сил 24 (+15) **Лов** 12 (+9) **Мдр** 19 (+12)
Тел 20 (+13) **Инт** 5 (+5) **Хар** 12 (+9)

2 драконьих призрака душегуба (S) Громила 21 уровня
Большой теневой магический зверь (дракон, нежить) Опыт 3 200 за каждого

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение

Усики погибели аура 2; враги, входящие в ауру или начинающие в ней ход, получают урон некротической энергией 10.

Хиты 183; **Ранен** 91
КД 33; **Стойкость** 33, **Реакция** 30, **Воля** 28
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия, неосязаемый;
Уязвимость 10 излучение (смотрите также ниже *губление души*)
Скорость летая 8 (парение); фазирование; смотрите также *теневое скольжение*

T **Губящая атака** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**
Досягаемость 2; +24 против КД; урон некротической энергией 3к8 + 7.

T **Губление души** (стандартное; перезарядка 5 6) ✦ **Исцеление**, **Некротическая энергия**
Досягаемость 2; +24 против КД; урон некротической энергией 4к8 + 7, цель теряет 1 исцеление, а душегуб восстанавливает 45 хитов. Если драконий призрак получает урон излучением, он не может до конца своего следующего хода использовать этот талант

Теневое скольжение (движение; на сцену)
Драконий призрак совершает шаг на 8 клеток.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Драконий
Сил 26 (+18) **Лов** 20 (+15) **Мдр** 16 (+13)
Тел 24 (+17) **Инт** 9 (+9) **Хар** 14 (+12)

Магратар всеми своими многочисленными талантами пытается добить врагов, которые выглядят ослабленными. Он сосредотачивается на ИП, использующих ближние и зональные атаки, или тех, чьи таланты особенно сильно вредят нежити.

Во время сражения Магратар повсюду оставляет за собой след из личинок. Он постоянно ворчит о неприятностях, которые причиняют ему чужаки.

Особенности местности

Освещение: Тусклый свет от затянутого тучами неба.

Шипы: Стены усыпаны шипами из тёмного полированного камня. Выглядят они так, будто раньше все были направлены наружу, но потом их кто-то вывернул и изогнул.

Шипы являются препятствиями; все они полностью заполняют клетку, в которой находится их основание. На выломанные шипы, стоящие посредине стены, можно забраться, совершив проверку Атлетики со Сл 22.

Ямы: В нескольких местах на стене выкопаны 6-метровые ямы. Падение в яму причиняет урон 2к10. Вылезти из ямы можно совершив проверку Атлетики со Сл 14.

Ржавая катапульта: Ржавая катапульта является труднопроходимой местностью. Первое существо, вошедшее в клетку с катапультой, задевает механизм. Совершите атаку +20 против Реакции. При попадании причиняется урон 1к10 + 6 и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

Магический круг: Этот портал ярко вспыхивает, когда телепортирует на стену Магратара и его слуг.

Обломки: Стена частично разрушена, и заваленные обломками места являются труднопроходимой местностью.

Сокровище: У Магратара есть кольцо (описано на 25 странице *Первой книги приключения*), *магическая сфера +5* и два *зелья живучести*. Кольцо, в совокупности с другими *кольцами душ*, позволяет ИП пройти по мостику в башню Уриштар.

СЦЕНА 35: СНОВА НА СТЕНЕ

Уровень сцены 20 (14 000 опыта)

Это необязательная сцена. Используйте её если искатели приключений вернулись на стену после того как они уничтожили слаадов, и если Магратар уже не ждёт их в засаде (смотрите сцену 34).

Используйте для этой сцены прилагающуюся большую карту.

Обстановка

3 драконьих призрака душееда (W)
1 драконий призрак душевяз (S)
1 большой шлемастый ужас (H)

Проход отряда по стене беспокоит несколько драконьих призраков, осматривающих трупы убитых слаадов (или других слуг Магратара). Рык призраков привлекает внимание шлемастого ужаса, пришедшего на стену после уничтожения слаадов.

Когда на искателей приключений нападут, прочтите:
С неба на вас пикируют крылатые жуткие рычащие твари. Они напоминают переливающиеся чёрные облака в форме дракона. Задняя их часть расходится длинным туманным хвостом.

На рык отвечает могильный крик откуда-то с вершины стены. В ваше поле зрения вплывает пылающий дьявольским светом измятый доспех и оружие, летящие как живое существо.

Тактика

Шлемастый ужас быстро перемещается и схватывается с искателями приключений в рукопашном бою. Если он встанет так, что сможет причинить урон нескольким ИП атакой *взрыв стихий*, он использует этот талант. В противном случае он просто рубит врагов мечом, взлетая при необходимости в воздух, чтобы догнать летающих ИП.

Душееды пикируют на отряд, как можно чаще используя *смертельное дыхание*, и прибегая к рукопашному бою только в случае крайней необходимости. Они как можно дольше держатся в воздухе и на расстоянии, пикируя для атаки и снова отступая для атаки ближней вспышкой.

Душевяз тоже держится на расстоянии, причём таком, чтобы его аура действовала на чужаков, но предпочитает по возможности использовать атаки ближними волнами и ближними вспышками. Он может совершать и *вяжущие атаки*, но потом он снова перемещается, чтобы держаться от врагов на расстоянии.

Драконий призрак душевяз (S) Контроллер 20 уровня
Большой теневой магический зверь (дракон, нежить) Опыт 2 800

Инициатива +16 **Чувства** Внимательность +19; тёмное зрение
Усики ужаса аура 5; враги в ауре становятся замедленными и получают штраф –2 к броскам атаки. Если драконий призрак получает урон излучением, его аура перестаёт действовать до конца его следующего хода.
Хиты 141; **Ранен** 70
КД 34; **Стойкость** 32, **Реакция** 33, **Воля** 31
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия, неосязаемый;
Уязвимость 10 излучение (смотрите также выше *усики ужаса*)
Скорость летая 8 (парение); фазирование; смотрите также *теневое скольжение*
T **Вяжущая атака** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**
Досягаемость 2; +25 против КД; урон некротической энергией 2к6 + 7 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).
Q **Вяжущая вспышка** (стандартное; перезарядка 5 6) ✦ **Некротическая энергия**
Зональная вспышка 2 в пределах 20 клеток; +24 против Реакции; урон некротической энергией 4к8 + 7 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).
W **Теневое дыхание** (стандартное; перезарядка 6) ✦ **Некротическая энергия**
Ближняя волна 5; +24 против Реакции; урон некротической энергией 4к10 + 7.
Вязка душ ✦ **Исцеление, Некротическая энергия**
Когда душевяз успешно атакует обездвиженное существо, он восстанавливает 10 хитов.
Теневое скольжение (движение; на сцену)
Драконий призрак совершает шаг на 8 клеток.
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Драконий
Сил 17 (+13) **Лов** 22 (+16) **Мдр** 18 (+14)
Тел 20 (+15) **Инт** 14 (+12) **Хар** 19 (+14)

3 драконьих призрака душееда (W) Налётчик 19 уровня
Большой теневой магический зверь (дракон, нежить) Опыт 2 400 за каждого

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +19; тёмное зрение
Облако смерти аура 2; враги в ауре не могут использовать исцеления. Для врагов местность в ауре считается труднопроходимой местностью.
Хиты 136; **Ранен** 68
Регенерация 10 (если драконий призрак получает урон излучением, регенерация не действует до конца его следующего хода)
КД 33; **Стойкость** 32, **Реакция** 30, **Воля** 31
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия, неосязаемый;
Уязвимость 10 излучение (смотрите также выше *регенерация*)
Скорость летая 8 (парение); фазирование; смотрите также *теневой удар*
T **Теневой укус** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**
Досягаемость 2; +24 против КД; урон некротической энергией 1к12 + 6.
W **Смертельное дыхание** (стандартное; перезарядка 5 6) ✦ **Некротическая энергия**
Ближняя волна 5; +22 против Реакции; урон некротической энергией 1к12 + 6 и цель получает продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает).
W **Кража воли** (малое 1/раунд; неограниченный)
Ближняя вспышка 5; нацеливается на одно существо во вспышке; автоматическое попадание; цель становится замедленной (спасение оканчивает).
Пожирание души (свободное, когда душеед делает врага раненым *укусом* или *смертельным дыханием*; на сцену) ✦ **Исцеление**
Цель теряет 1 исцеление, а душеед восстанавливает 34 хита.
Теневой удар (движение; на сцену)
Душеед совершает шаг на 8 клеток и может совершить стандартную рукопашную атаку до, во время или после этого перемещения.
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Драконий
Сил 22 (+15) **Лов** 19 (+13) **Мдр** 21 (+14)
Тел 21 (+14) **Инт** 10 (+9) **Хар** 13 (+10)

Большой шлемастый ужас (H) Элитный солдат 18 уровня
Средний стихийный оживлённый (механизм) Опыт 4 000

Инициатива +16 **Чувства** Внимательность +20; тёмное зрение, истинное зрение 10
Хиты 348; **Ранен** 174
Регенерация 10
КД 35; **Стойкость** 33, **Реакция** 30, **Воля** 31
Иммунитет болезни, очарование, сон, страх, яд
Спасброски +2
Скорость 8, летая 8 (неуклюже)
Единицы действия 1

T **Стихийный меч** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие; Звук, Огонь, Холод или Электричество**
+24 против КД; урон 1к10 + 8 плюс урон звуком, огнём, холодом или электричеством 1к10 (на выбор шлемастого ужаса).

E **Взмах клинком** (стандартное; на сцену) ✦ **Оружие; Звук, Огонь, Холод или Электричество**
Шлемастый ужас совершает атаку стихийным мечом по двум разным целям в пределах досягаемости.

W **Взрыв стихий** (стандартное; перезарядка 5 6) ✦ **Звук, Огонь, Холод или Электричество**
Ближняя вспышка 5; +20 против Реакции; урон 2к6 + 6 звуком, огнём, холодом или электричеством (на выбор шлемастого ужаса).

Тактический шаг (свободное, когда шлемастый ужас попадает провоцированной атакой; неограниченный)
Шлемастый ужас совершает шаг на 3 клетки.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Общий, Первичный
Навыки Проницательность +20
Сил 26 (+17) **Лов** 21 (+14) **Мдр** 22 (+15)
Тел 22 (+15) **Инт** 12 (+10) **Хар** 18 (+13)
Снаряжение двуручный меч

Особенности местности

Освещение: Тусклый свет от затянутого тучами неба.

Шипы: Стены усыпаны шипами из тёмного полированного камня. Выглядят они так, будто раньше все были направлены наружу, но потом их кто-то вывернул и изогнул.

Шипы являются препятствиями; все они полностью заполняют клетку, в которой находится их основание. На выломанные шипы, стоящие посредине стены, можно забраться, совершив проверку Атлетики со Сл 22.

Ямы: В нескольких местах на стене выкопаны 6-метровые ямы. Падение в яму причиняет урон 2к10. Вылезти из ямы можно совершив проверку Атлетики со Сл 14.

Ржавая катапульта: Ржавая катапульта является труднопроходимой местностью. Первое существо, вошедшее в клетку с катапультой, задевает механизм. Совершите атаку +20 против Реакции. При попадании причиняется урон 1к10 + 6 и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

Магический круг: Это конечная точка одностороннего портала. В этой сцене круг ни для чего не нужен.

Обломки: Стена частично разрушена, и заваленные обломками места являются труднопроходимой местностью.

Сокровище: Одним из элементов, составляющих шлемастый ужас, является *жезл лишения +4*. После того, как он будет уничтожен, его можно найти среди рассыпавшегося снаряжения.

СЦЕНА Б0: НАПАДЕНИЕ НА МОСТУ

Уровень сцены 20 (14 000 опыта)

Если искатели приключений между выходом на стену (сцена З3) и входом в башню (сцена К3А) совершат более одного продолжительного отдыха, Уриштар поймёт, что на её крепость напали. В следующий раз, когда искатели приключений попытаются пройти по мосту, Уриштар прилетает, чтобы разобраться в ситуации.

Обратите внимание, что если искатели приключений попытаются прокрасться по мосту, используя Скрытность, их проверки будут противостоять пассивной Внимательности Уриштар (Сл 30). Если у кого-то из персонажей результат проверки окажется ниже 30, Уриштар его заметит и тут же прилетит.

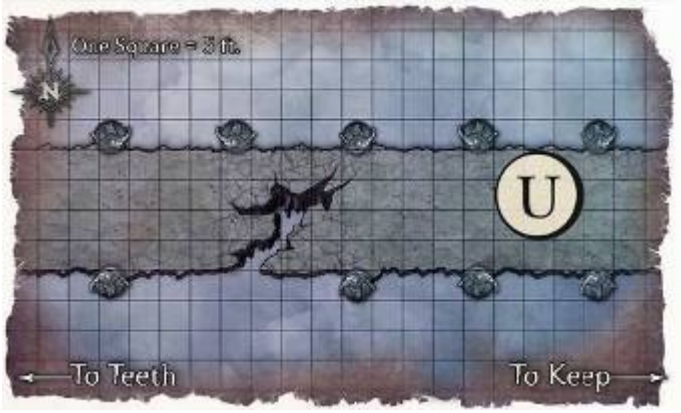
Обстановка

Уриштар, теневой дракон (U)

Когда обнаруженные искатели приключений пройдут по мостику половину пути (в сторону башни или обратную сторону), Уриштар пикирует с затянутого тучами неба и застаёт отряд врасплох. Она садится в месте, указанном на карте, и зловеще разглядывает искателей приключений.

Когда искатели приключений начинают идти по мосту, прочтите:
Узенький мостик из окаменевших костей уходит к центральной башне, верхушка которой окружена чёрным вихрем. Мост выглядит прочным, хотя есть разрушенные места, зияющие дырами.

Когда искатели приключений пройдут половину пути, прочтите:
Огромный, чёрный как ночь дракон камнем падает с неба, оставляя за собой лохмотья теней. Его мерцающая чешуя выглядит почти прозрачной. Дракон рычит, и мост содрогается под его весом. Местами окаменевшие кости отвалились и полетели вниз, во тьму. Он вопрошает на Драконьем: «Кто хочет войти в мои владения, всё ещё обременённый плотью?»



Разговор с Уриштар

Уриштар пока хочет узнать, кто к ней пришёл и каковы их возможности. Ей очень интересно, как чужаки смогли зайти так далеко. Она с радостью поговорит со словоохотливыми искателями приключений, и кажется, что она приветлива и

верит всем попыткам Переговоров и Обмана. Однако она просто изучает врага, перед тем как его уничтожить.

«Кто вы такие, и почему вы выступили против меня?», — спрашивает Уриштар. *«Кто послал вас? Какая у вас задача? Почему вы думаете, что сможете одолеть меня?»*

Во время переговоров с искателями приключений Уриштар выдаёт следующую информацию, при условии, что кто-то из искателей приключений говорит на Драконьем. Уриштар понимает Общий язык и может говорить на нём, но она считает его вульгарным низким языком, и не будет использовать его при чужаках.

Кто ты? *«Я Уриштар Найтвирм. Я Царство Теней. Мёртвые служат мне, а души меня питают».*

Почему мёртвые не могут вернуться? *«Все души принадлежат мне! Почему бы мне не держать их при себе? Они мне пригодятся».*

Как ты крадёшь души? *«Мои дети ловят свежие души, а потом сбрасывают их в Вихрь».*

Ты как-то используешь души? *«Души питают мои яйца, моим детям не нужно стареть и умирать естественной смертью. Души также нужны Вихрю, а он взамен даёт мне видения и силы, которые вам даже не снились».*

Видения? *«Я вижу вглубь. Я вижу устройство Царства Теней. Это место, где фундаментальные аспекты жизни и смерти разворачиваются так, что даже Королева Воронов не знает их и даже не может их понять. Я вижу, что мощь моя растёт, и скоро я займу место Королевы Воронов и начну новую эру!»*

Уриштар, теневой дракон (U) Одиночный налётчик 20 уровня
Огромный теневой магический зверь (дракон) Опыт 14 000

Инициатива +24 **Чувства** Внимательность +20; тёмное зрение
Хиты 730; **Ранен** 365; смотрите также *выдох от ранения*
КД 36; **Стойкость** 34, **Реакция** 36, **Воля** 32
Сопротивляемость 30 некротическая энергия; **Уязвимость** излучение (когда теневой дракон получает урон излучением, один из его *шаров тьмы* оканчивается)
Спасброски +5
Скорость 10, летая 10 (парение), дальний перелёт 20, плавая 10; смотрите также *теневая ходьба*
Единицы действия 2

T **Укус** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**
Досягаемость 3; +25 против КД; урон 2к10 + 5 и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).

T **Коготь** (стандартное; неограниченный)
Досягаемость 3; +25 против КД; урон 1к10 + 5.

E **Бешенство дракона** (стандартное; неограниченный)
Дракон совершает атаку укусом и когтём.

E **Удар хвостом** (немедленный ответ, когда враг промахивается по дракону рукопашной атакой; неограниченный)
Дракон атакует врага, промахнувшегося по нему; +25 против КД; урон 2к8 + 5.

W **Оружие дыхания** (стандартное; перезарядка 5 6) ✦ **Некротическая энергия**
Ближняя волна 5; +23 против Стойкости; урон некротической энергией 2к10 + 5, цель теряет одно исцеление и становится ослабленной (спасение оканчивает).
Последствие: Цель лишается сопротивляемости некротической энергии до конца сцены. *Промах:* Половина урона, цель не теряет исцеление и не становится ослабленной.

W **Выдох от ранения** (свободное, когда впервые становится раненым; на сцену) ✦ **Некротическая энергия**
Оружие дыхания дракона перезаряжается, и он тут же его использует.

W **Ужасающая внешность** (стандартное; на сцену) ✦ **Страх**
Ближняя вспышка 10; нацеливается на врагов; +23 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода дракона. *Последствие:* Цель получает штраф –2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Q **Шар тьмы** (малое 1/раунд; поддержание малым; неограниченный) ✦ **Зона**
Зональная вспышка 2 в пределах 20 клеток; этот талант создаёт зону тьмы, которая остаётся на месте до конца следующего хода дракона. Зона блокирует линию обзора для всех существ кроме самого дракона. Все существа, находящиеся в зоне целиком (кроме самого дракона), становятся ослеплёнными.

Боевое превосходство
Теневой дракон причиняет дополнительно 4к6 урона всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

Ярость от ранения
Пока дракон ранен, он причиняет своими атаками дополнительный урон 2к6.

Теневая ходьба (движение; неограниченный) ✦ **Телепортация**
Теневой дракон, находящийся как минимум в одной клетке *шара тьмы*, может телепортироваться в любой другой *шар тьмы*, находящийся в пределах линии обзора. Он должен окончить это перемещение как минимум в одной клетке второго *шара тьмы*.

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Запугивание +18, Скрытность +24
Сил 24 (+17) **Лов** 28 (+19) **Мдр** 21 (+15)
Тел 20 (+15) **Инт** 18 (+14) **Хар** 17 (+13)

Тактика

Уриштар намеревается начать с разговора, как это описано выше. Если искатели приключений отказываются разговаривать, если они нападают на неё, или если разговор не будет клеиться, Уриштар переходит к сражению. Но даже в этом случае Уриштар хочет не сражаться до смерти, а просто проверить возможности искателей приключений. Она вновь и вновь заводит разговоры, пытаясь отвлечь врагов, но при первом же удобном случае вновь нападает.

Уриштар неведомо честное сражение. Она начинает с выдоха на максимально возможное число искателей приключений, потом малым действием активирует *шар тьмы*, чтобы её не видели. Затем она тратит первую единицу действия на использование *бешенства дракона* против одной цели, которая не видит её (но которую видит она сама), обладая боевым превосходством.

Если искатели приключений используют против Уриштар *Череп Сартин* или *клинок Царства Теней*, или если они сделают её раненой, дракон прерывает сражение и сбегает при помощи *теневой ходьбы* (тратя при необходимости вторую единицу действия). Она отступает на верхний этаж башни и начинает готовить оборону. Искатели приключений впечатлили её, она даже немного их боится, так как такого исхода событий она не видела ни в одном из видений.

Особенности местности

Освещение: Тусклый свет от затянутого тучами неба.

Пропасть: Падение с моста причиняет урон 16к10. Упавший падает в ров со стоячей водой (глубиной 15 метров), окружающий центральную башню. Для возвращения на мост нужно пролезть более 200 метров (700 футов, Сл проверок Атлетики 22).

Дальнейшие события

Это не должно быть основное сражение между искателями приключений и Уриштар. Используйте эту сцену для демонстрирования теневого дракона, для короткого разговора и небольшого сражения, пугающего перспективой более долгого сражения. В конце Уриштар узнаёт всё, что ей было нужно, и улетает, чтобы приготовиться к финальной схватке.

СЦЕНА БЗА: ОХРАНА ВХОДА

Уровень сцены 18 (10 400 опыта)

Пока искатели приключений не получат *кольцо Магратара*, они не смогут попасть в башню. Однако когда они всё же попадут в башню, это будет первая комната на их пути.

Если искатели приключений попытаются войти без *кольца Магратара*, прочтите:
Через вход в башню пролегает тусклая теневая завеса. Вы можете через неё видеть, но пройти никак не получается.

Обстановка

2 диких минотавра (M)
2 ракшаса лучника (R)
2 огнекровные адские гончие (H)
1 медуза покров Зехира (S)

Существа в этой комнате служат Уриштар. Они большую часть своего времени проводят, восхваляя свою госпожу и совершая в её честь ритуалы. Когда приходят искатели приключений, все существа как одно бросаются на оборону крепости госпожи.

Если Уриштар уже встречалась с искателями приключений в сцене Б0, то эти защитники уже готовы к сражению.

Для этой сцены используйте прилагающуюся большую карту.

Когда искатели приключений перейдут сюда по мосту, покажите игрокам иллюстрацию «вход в башню» с 30 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:
В полу и потолке этой круглой башенной комнаты зияют отверстия. Над бездной нависает короткая широкая платформа с алтарём. Ещё один алтарь стоит на противоположном краю бездны. У дальней стены на возвышениях стоят два больших каменных кресла. Комнату охраняют минотавры и адские гончие, а на тронах сидят гуманоиды с головами белых тигров. У дальнего алтаря стоит женщина с густыми, шевелящимися волосами.

Тактика

Гончие стремительно нападают на искателей приключений. Минотавры поступают так же, пытаясь *поддеть на рога* врагов и сбросить их в бездну или вытолкнуть из башни на мост и сбросить там. Ракшасы встают, подходят к статуе, и начинают стрелять в чужаков. Медуза стоит у статуи, получая все преимущества от неё (смотрите ниже «особенности местности»). Все защитники крайне преданы, и будут защищать башню даже ценой собственной жизни, еси это потребуется.

Медуза покров Зехира (S) **Налётчик 18 уровня**
Средний природный гуманоид **Опыт 2 000**

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +12
Хиты 172; **Ранен** 86
КД 32; **Стойкость** 28, **Реакция** 30, **Воля** 29
Иммунитет окаменение **Сопротивляемость** 10 кислота, 10 яд
Скорость 8

T **Короткий меч** (стандартное; неограниченный) ✦ **Кислота, Оружие, Яд**
+15 против КД; урон 1к6 + 7, и цель получает продолжительный урон кислотой и ядом 10 (спасение оканчивает).

E **Клыки смерти** (стандартное; перезарядка 4 5 6)
Медуза совершает две стандартные рукопашные атаки и может совершить шаг на расстояние до 3 клеток между этими атаками.

E **Змеиные волосы** (малое 1/раунд; неограниченный) ✦ **Кислота, Яд**
+23 против КД; урон 1к6 + 7, цель получает продолжительный урон кислотой и ядом 10 и штраф –2 к Стойкости (спасение оканчивает и то, и другое).

W **Окаменяющий взгляд** (стандартное; неограниченный) ✦ **Взгляд**
Ближняя волна 5; слепые существа обладают иммунитетом; +21 против Стойкости; цель становится замедленной (спасение оканчивает). *Первый проваленный спасбросок:* Цель становится не замедленной, а обездвиженной (спасение оканчивает). *Второй проваленный спасбросок:* Цель превращается в камень (без спасброска).

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Акробатика +21, Обман +20, Скрытность +21
Сил 16 (+12) **Лов** 24 (+16) **Мдр** 17 (+12)
Тел 20 (+14) **Инт** 13 (+10) **Хар** 22 (+15)
Снаряжение чёрный плащ с капюшоном, 2 коротких меча

2 ракшаса лучника (R) **Артиллерия 15 уровня**
Средний природный гуманоид **Опыт 1 200 за каждого**

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +16; сумеречное зрение
Хиты 110; **Ранен** 55
КД 28; **Стойкость** 24, **Реакция** 26, **Воля** 25
Скорость 6

T **Коготь** (стандартное; неограниченный)
+19 против КД; урон 1к8 + 3.

Y **Длинный лук** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
Дальнобойный 20/40; +20 против КД; урон 1к10 + 5.

R **Двойная атака** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
Ракшас лучник совершает две атаки из длинного лука по одной цели или по двум разным целям, находящимся в пределах 3 клеток друг от друга.

R **Призрачная стрела** (стандартное; перезарядка 5 6) ✦ **Некротическая энергия, оружие**
Требуется длинный лук; дальнобойный 20/40; +20 против Реакции; урон некротической энергии 1к10 + 5 и цель не может использовать исцеления (спасение оканчивает).

Обманный покров (малое; неограниченный) ✦ **Иллюзия**
Ракшас лучник может сделать себя похожим на любого гуманоида Среднего размера. Успешная проверка Проницательности (противопоставленная проверке Обмана ракшаса) раскрывает обман.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Запугивание +14, Обман +14
Сил 17 (+10) **Лов** 20 (+12) **Мдр** 18 (+11)
Тел 14 (+9) **Инт** 12 (+8) **Хар** 14 (+9)
Снаряжение длинный лук, колчан и 30 стрел

2 диких минотавра (M) Громила 1 уровня
Большой природный гуманоид Опыт 1 400 за каждого

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +19;
Хиты 190; **Ранен** 95; смотрите также *свирепость*
КД 28; **Стойкость** 32, **Реакция** 26, **Воля** 29
Скорость 8

T **Секира** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
Досягаемость 2; +19 против КД; урон 2к8 + 7 (критический 4к8 + 23) и цель толкается на 1 клетку.

E **Бодающий бросок** (стандартное; неограниченный)
Дикий минотавр совершает атаку в броске. +20 против КД; урон 2к6 + 7 и цель сбивается с ног.

E **Поддеть на рога** (стандартное, используется только при атаке в броске; неограниченный)
+19 против КД; урон 2к6 + 7 и цель сдвигается на 2 клетки.

Свирепость (когда хиты опускаются до 0)
Дикий минотавр совершает стандартную рукопашную атаку.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Общий
Навыки Запугивание +14, Подземелья +14, Природа +14
Сил 24 (+15) **Лов** 12 (+9) **Мдр** 19 (+12)
Тел 20 (+13) **Инт** 5 (+5) **Хар** 12 (+9)
Снаряжение секира

2 огнекровные адские гончие (H) Громила 17 уровня
Средний стихийный зверь (огонь) Опыт 1 600 за каждого

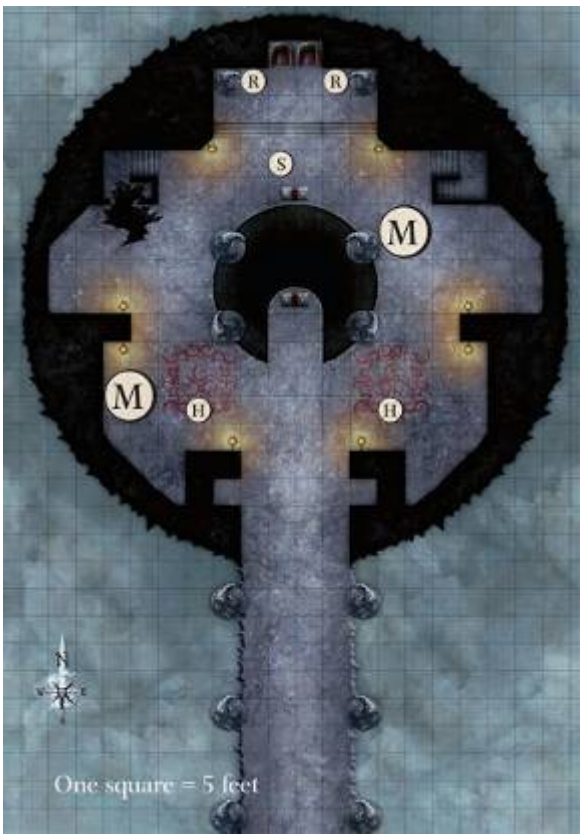
Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +17
Огненный щит (Огонь) аура 1; все существа, входящие в ауру или начинающие в ней ход, получают урон огнём 1к10.
Хиты 205; **Ранен** 102
КД 30; **Стойкость** 30, **Реакция** 28, **Воля** 29
Сопротивляемость 40 огонь
Скорость 8

T **Укус** (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**
+20 против КД; урон 1к10 + 6 плюс урон огнём 1к10.

W **Огненное дыхание** (стандартное; перезарядка 4 5 6) ✦ **Огонь**
Ближняя волна 3; +18 против Реакции; урон огнём 4к6 + 7.

W **Вспышка пламени** (стандартное; перезарядка 5 6) ✦ **Огонь**
Ближняя вспышка 3; +18 против Реакции; урон огнём 4к10 + 7.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 22 (+14) **Лов** 14 (+10) **Мдр** 19 (+12)
Тел 25 (+15) **Инт** 2 (+4) **Хар** 12 (+9)



Особенности местности

Освещение: Яркий свет от вечногорящих факелов, висящих на стенах.

Потолок: Высота потолка 12 метров.

Провал: Упавший в провал персонаж падает во тьму и получает урон 6к10. Он падает на 18 метров в заброшенную комнату. Для возвращения на этот этаж нужна проверка Атлетики со Сл 22.

Статуи: Древние статуи в комнате изображают Оркуса, но это узнают только персонажи, совершившие проверку Религии со Сл 35. Для всех остальных это просто странная коллекция жутких статуй.

Когда кто-то из слуг Уриштар стоит в клетке, смежной со статуей, он причиняет всеми атаками дополнительный урон 1к6.

Лестница: Восточная лестница ведёт наверх, а вот западная лестница разрушена, и ведёт в пустую шахту зоны Б2.

СЦЕНА БЗБ: ВТОРАЯ ВОЛНА ОХРАННИКОВ

Уровень сцены 20 (15 200 опыта)

После первого сражения в башне один из вроков, сидящих в верхней комнате, взлетает и предупреждает своих. Он возвращается с товарищами по гнезду к концу первого сражения, а потом они ждут фанатиков Бездны и камбиона.

Вы можете провести эту сцену сразу после предыдущей, а можно позволить искателям приключений совершить привал до того как к врокам придёт подкрепление. Определите, нужен ли персонажам привал по тому, насколько легко они прошли предыдущую сцену. Если они легко справились с первой волной стражников, то спустите на них вторую волну без промедлений. Если же они использовали все свои таланты на сцену и на день и выбились из сил, позвольте им отдохнуть перед нападением второй волны.

Обстановка

3 врока боевых крылана (V)
2 фанатика Бездны метателя (H)
1 фанатик Бездны драчун (B)
1 камбион маг адского пламени (C)

Когда искатели приключений направляются в сторону лестницы, или когда вы решите отправить вторую волну защитников, происходят следующие события:

На мосту у входа в башню, как показано на карте, появляются фанатики Бездны и камбион. Мгновение спустя с верхнего этажа пикируют вроки, приземляющиеся в указанных на карте местах.

Для этой сцены используйте прилагающуюся большую карту.

Когда появится вторая волна защитников, прочтите:
Безумный смех раздаётся со стороны моста, и вы видите там гуманоида с красной кожей, рогами и посохом. За ним летят три окровавленных чудища с хвостами, лучащимися тёмной энергией. В тот же самый миг наверху раздаётся визг. Три гуманоида с телами стервятников летят через отверстие в потолке с явными намерениями полакомиться вашей плотью.

Краснокожий выкрикивает: «Уриштар знает, что вы вторглись в её святилище, и у неё даже есть план насчёт ваших душ. Радуйтесь, ваши никчёмные жизни оборвутся ради великих целей Уриштар!»

Тактика

Вроки спускаются, совершая перед посадкой *атаки с налёта*. Если их окружат, они используют *ошеломляющий визг*.

Фанатики Бездны метатели держатся в воздухе и атакуют издалека *стрелами из Бездны*. К рукопашному сражению они прибегают только если бой будет практически выигран ими.

Фанатик Бездны драчун наоборот, устремляется в рукопашный бой, раз за разом используя *опасный коготь* в буйном танце разрушения.

Камбион нацеливается на врагов *лучом адского пламени*, сбивая врагов с ног, чтобы вроки имели над ними боевое превосходство. Против врагов, собравшихся в кучу, он использует *горение души*.

3 врока боевых крылана (V) **Налётчик 17 уровня**
Большой стихийный гуманоид (демон) Опыт 1 600 за каждого

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение
Хиты 132; **Ранен** 66; смотрите также *споры безумия*
КД 27; **Стойкость** 25, **Реакция** 23, **Воля** 23
Сопротивляемость 10 изменчивая (2/сцену; смотрите 283 страницу *Бестиария*)
Скорость 6, летая 8; смотрите также *атака с налёта*

T **Коготь** (стандартное; неограниченный)
Досягаемость 2; +18 против КД; урон 2к8 + 6.

E **Атака с налёта** (стандартное; неограниченный)
Врок пролетает вплоть до 8 клеток и совершает одну атаку когтём в любой точке перемещения. Врок не провоцирует атаки, когда удаляется от цели этого таланта.

W **Ошеломляющий визг** (стандартное; перезарядка 6)
Ближняя вспышка 3; глухие существа обладают иммунитетом; +17 против Стойкости; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода врока.

W **Споры безумия** (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену) ✦ **Яд**
Ближняя вспышка 2; демоны обладают иммунитетом; +16 против Воли; урон ядом 1к10 + 4 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны
Навыки Обман +15, Проницательность +13
Сил 23 (+12) **Лов** 19 (+10) **Мдр** 15 (+8)
Тел 20 (+11) **Инт** 12 (+7) **Хар** 19 (+10)

2 фанатика Бездны метателя (H) **Артиллерия 20 уровня**
Средний стихийный гуманоид (демон) Опыт 2 800 за каждого

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +14; тёмное зрение
Хиты 148; **Ранен** 74
КД 32; **Стойкость** 32, **Реакция** 32, **Воля** 34
Сопротивляемость 20 изменчивая (2/сцену; смотрите 283 страницу *Бестиария*)
Скорость 4, летая 8 (парение)

T **Опасный хвост** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**
+27 против КД; урон 1к8 + 4 и цель получает продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает); смотрите также *кровавая кара*

R **Стрела из Бездны** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**
Дальнобойный 20; +25 против Реакции; урон некротической энергией 2к8 + 9 и цель получает продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает).

Q **Вспышка одиночества** (стандартное; перезарядка 5 6) ✦ **Некротическая энергия**
Зональная вспышка 2 в пределах 10 клеток; +25 против Стойкости; урон некротической энергией 1к10 + 9 и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).

Кровавая кара ✦ **Некротическая энергия**
В раненом состоянии атаки фанатика Бездны причиняют дополнительный урон некротической энергией 2к6.

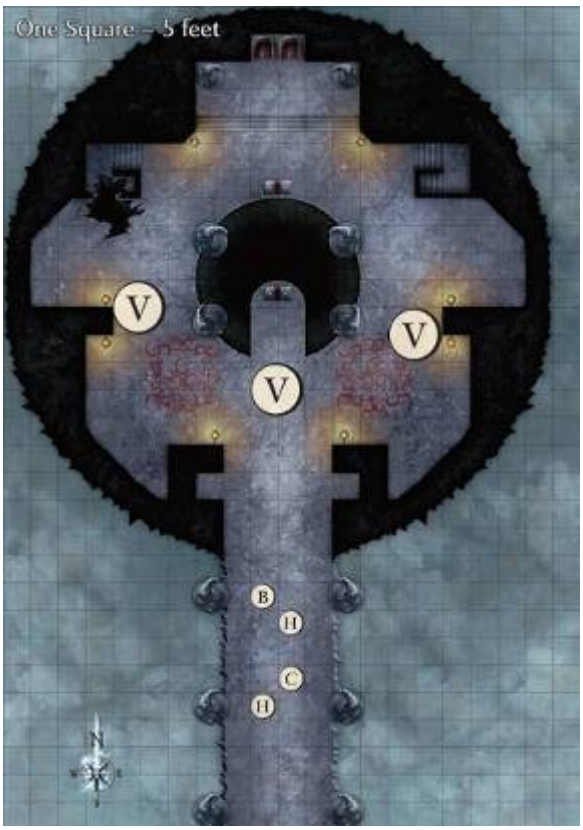
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки Магия +21
Сил 14 (+12) **Лов** 20 (+15) **Мдр** 19 (+14)
Тел 22 (+16) **Инт** 22 (+16) **Хар** 18 (+14)

Фанатик Бездны драчун (B) Громила 20 уровня
Средний стихийный гуманоид (демон) Опыт 2 800

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +12; тёмное зрение
Хиты 230; **Ранен** 115
КД 32; **Стойкость** 32, **Реакция** 29, **Воля** 30
Сопротивляемость 20 изменчивая (2/сцену; смотрите 283 страницу *Бестиария*)
Скорость 6, летая 4 (парение)
T **Опасный коготь** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия** +23 против КД; урон 2к8 + 6 и цель получает продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает); смотрите также *кара слабых.*
W **Предсмертный удар** (свободное действие; когда хиты опускаются до 0) ✦ **Некротическая энергия**
Ближняя вспышка 1; +23 против КД; урон некротической энергией 1к8 + 6.
Кровавая кара ✦ **Некротическая энергия**
В раненом состоянии атаки фанатика Бездны причиняют дополнительный урон некротической энергией 2к6.
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки Атлетика +19
Сил 18 (+14) **Лов** 14 (+12) **Мдр** 15 (+12)
Тел 20 (+15) **Инт** 13 (+12) **Хар** 16 (+13)

Камбион маг адского пламени (C) Артиллерия 18 уровня
Средний бессмертный гуманоид (дьявол)Опыт 2 000

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение
Хиты 130; **Ранен** 65
КД 30 (34 от дальнобойных атак); **Стойкость** 27, **Реакция** 30 (34 от дальнобойных атак), **Воля** 32
Сопротивляемость 15 огонь
Скорость 6, летая 8 (неуклюже)
T **Посох** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
+20 против КД; урон 1к8 + 2.
R **Луч адского пламени** (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**
Дальнобойный 20; +22 против Реакции; урон огнём 2к8 + 8 и цель сбивается с ног.
Q **Горение души** (стандартное; перезарядка 5 6) ✦ **Огонь**
Зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток; +22 против Реакции; урон огнём 1к10 + 8 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).
Покров души
Мага адского пламени защищает мистическая энергия, предоставляющая бонус +4 к КД и Реакции от дальнобойных атак (уже учтено в параметрах).
Мировоззрение Злое **Языки** Небесный, Общий
Навыки Магия +20, Обман +22, Переговоры +22
Сил 14 (+11) **Лов** 20 (+14) **Мдр** 19 (+13)
Тел 16 (+12) **Инт** 22 (+15) **Хар** 27 (+17)
Снаряжение мантия, посох



Особенности местности

Освещение: Яркий свет от вечногорящих факелов, висящих на стенах.

Потолок: Высота потолка 12 метров.

Провал: Упавший в провал персонаж падает во тьму и получает урон 6к10. Он падает на 18 метров в заброшенную комнату. Для возвращения на этот этаж нужна проверка Атлетики со Сл 22.

Статуи: Древние статуи в комнате изображают Оркуса, но это узнают только персонажи, совершившие проверку Религии со Сл 35. Для всех остальных это просто странная коллекция жутких статуй.

Когда кто-то из слуг Уриштар стоит в клетке, смежной со статуей, он причиняет всеми атаками дополнительный урон 1к6.

Лестница: Восточная лестница ведёт наверх, а вот западная лестница разрушена, и ведёт в пустую шахту зоны Б2.

СЦЕНА Б7: ЗАЛ ЗНАНИЙ

Уровень сцены 18 (10 400 опыта)

Обстановка

Варун, знатный ракшас (N)
1 ракшас убийца (A)
1 фанатик Бездны метатель (Z)
3 ракшаса воина (W)

Уриштар имеет великолепную библиотеку. Она приказала слугам пополнять эту библиотеку и периодически прочитывать книги, разыскивая пророчества и знания о смерти. Те, кто находятся в этой комнате, подчиняются ракшасу по имени Варун, и они предупреждены о большой группе чужаков, так что они готовы к нападению. Они пытаются понять с помощью магии и ворожбы, что подвигло искателей приключений напасть на крепость.

Если в отряде есть невероятно скрытный разведчик, он может выглянуть с восточной лестницы и увидеть несколько существ в указанных на карте позициях. Оставаясь на лестнице, искатели приключений не видят обитателей комнаты, но зато не видно и их самих.

Когда искатели приключений впервые заглянут в эту комнату с восточной лестницы, прочтите:
Тёплый свет лампы освещает комнату, в которой стены скрыты за высокими книжными полками, уставленными пыльными книгами. На полу в центре комнаты светятся какие-то знаки, расположенные кругом. Слышно, как где-то в комнате перелистнули страницу.

Фанатик Бездны метатель (Z) Артиллерия 20 уровня
Средний стихийный гуманоид (демон) Опыт 2 800

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +14; тёмное зрение
Хиты 148; **Ранен** 74
КД 32; **Стойкость** 32, **Реакция** 32, **Воля** 34
Сопротивляемость 20 изменчивая (2/сцену; смотрите 283 страницу *Бестиария*)
Скорость 4, летая 8 (парение)

T **Опасный хвост** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия** +27 против КД; урон 1к8 + 4 и цель получает продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает); смотрите также *кровавая кара*

R **Стрела из Бездны** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия** Дальнобойный 20; +25 против Реакции; урон некротической энергией 2к8 + 9 и цель получает продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает).

Q **Вспышка одиночества** (стандартное; перезарядка 5 6) ✦ **Некротическая энергия** Зональная вспышка 2 в пределах 10 клеток; +25 против Стойкости; урон некротической энергией 1к10 + 9 и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).

Кровавая кара ✦ **Некротическая энергия** В раненом состоянии атаки фанатика Бездны причиняют дополнительный урон некротической энергией 2к6.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки Магия +21

Сил 14 (+12)	**Лов** 20 (+15)	**Мдр** 19 (+14)
Тел 22 (+16)	**Инт** 22 (+16)	**Хар** 18 (+14)

Знатный ракшас (N) Контроллер 19 уровня
Средний природный гуманоид Опыт 2 400

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +19; сумеречное зрение
Хиты 178; **Ранен** 89
КД 33; **Стойкость** 31, **Реакция** 33, **Воля** 34; смотрите также *призрачный образ*
Скорость 7

T **Коготь** (стандартное; неограниченный) +22 против КД; урон 1к6 + 3 и цель становится ослеплённой до конца следующего хода знатного ракшаса.

R **Искажение сознания** (стандартное; неограниченный) ✦ **Психическая энергия** Дальнобойный 20; +22 против Воли; урон психической энергией 3к6 + 7 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

R **Призрачная приманка** (стандартное; неограниченный) ✦ **Очарование** Дальнобойный 10; +22 против Воли; цель сдвигается на 5 клеток.

R **Ужасающий призрак** (стандартное; перезарядка 5 6) ✦ **Страх** Дальнобойный 5; +22 против Воли; урон психической энергией 4к8 + 7, цель толкается на 5 клеток и становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

Обманный покров (малое; неограниченный) ✦ **Иллюзия** Знатный ракшас может сделать себя похожим на любого гуманоида Среднего размера. Успешная проверка Проницательности (противопоставленная проверке Обмана ракшаса) раскрывает обман.

Призрачный образ (малое; перезарядка 5 6) ✦ **Иллюзия** До конца следующего хода знатного ракшаса все существа, атакующие КД или Реакцию ракшаса, должны совершать два броска атаки и использовать наименьший результат. Если один из двух бросков является критическим попаданием, используйте этот результат.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Атлетика +17, Запугивание +21, История +20, Магия +20, Обман +21, Переговоры +21, Проницательность +19
Сил 16 (+12) **Лов** 20 (+14) **Мдр** 20 (+14)
Тел 18 (+13) **Инт** 22 (+15) **Хар** 24 (+16)

Ракшас убийца (A) Налётчик 17 уровня
Средний природный гуманоид Опыт 1 600

Инициатива +16 **Чувства** Внимательность +16; сумеречное зрение
Хиты 160; **Ранен** 80
КД 31; **Стойкость** 29, **Реакция** 31, **Воля** 29
Скорость 6; смотрите также *теневая форма*

T **Короткий меч** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие** +22 против КД; урон 1к6 + 6.

E **Двойная атака** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие** Ракшас убийца совершает две стандартные рукопашные атаки.

W **Призрачное отвлечение** (малое; перезарядка 5 6) ✦ **Иллюзия** Ближняя вспышка 1; +20 против Воли; цель становится изумлённой до конца следующего хода ракшаса.

Боевое превосходство Ракшас убийца причиняет дополнительно 2к6 урона рукопашными и дальнобойными атаками целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

Обманный покров (малое; неограниченный) ✦ **Иллюзия** Ракшас убийца может сделать себя похожим на любого гуманоида Среднего размера. Успешная проверка Проницательности (противопоставленная проверке Обмана ракшаса) раскрывает обман.

Теневая форма Если ракшас убийца переместится как минимум на 2 клетки, он получает свойство «фазирование» до конца своего хода.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Акробатика +18, Атлетика +16, Обман +17, Скрытность +18
Сил 18 (+12) **Лов** 22 (+14) **Мдр** 16 (+11)
Тел 16 (+11) **Инт** 12 (+9) **Хар** 18 (+12)
Снаряжение кольчуга, 2 коротких меча

3 ракшаса воина (W) Солдат 15 уровня
Средний природный гуманоид Опыт 1 200 за каждого

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +16; сумеречное зрение
Хиты 142; **Ранен** 71
КД 31; **Стойкость** 29, **Реакция** 28, **Воля** 28
Скорость 6

T **Длинный меч** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
Ракшас воин совершает два броска атаки и использует лучший результат; +21 против КД; урон 1к8 + 5 и цель становится отмеченной до конца следующего хода ракшаса.

T **Коготь** (стандартное; неограниченный) +21 против КД; урон 1к8 + 5.

E **Прыжок тигра** (немедленный ответ, когда помеченный враг, находящийся в пределах 5 клеток от ракшаса воина, совершает шаг; неограниченный) ✦ **Оружие**
Ракшас совершает шаг в ближайшую смежную с врагом клетку и совершает по нему стандартную атаку.

Обманный покров (малое; неограниченный) ✦ **Иллюзия**
Ракшас воин может сделать себя похожим на любого гуманоида Среднего размера. Успешная проверка Проницательности (противопоставленная проверке Обмана ракшаса) раскрывает обман.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Атлетика +15, Запугивание +14, Обман +14
Сил 20 (+12) **Лов** 18 (+11) **Мдр** 18 (+11)
Тел 14 (+9) **Инт** 12 (+8) **Хар** 14 (+9)
Снаряжение чешуйчатый доспех, длинный меч, тяжёлый щит

Тактика

Варун сразу понимает, что искатели приключений это те чужаки, о которых его уже предупредили, и которых поручили найти. Для начала он заговаривает с ними, чтобы понять то, что пока ему не удалось выяснить ворожбой. «Зачем вы потратили так много сил на нападение на это заброшенное место?» — спрашивает он. Эту и другую узнанную информацию он хочет позже передать Уриштар. Если Варуна спросить про алтарь Оркуса, он пожимает плечами и, указав на фанатика Бездны говорит: «Этому нравится».

После недолгих переговоров или при первом же проявлении чужаками враждебности, Варун приказывает своим войскам напасть. «Не убивайте их!», — говорит он. «Нужно тщательно допросить их до возвращения Уриштар». Воины и убийца устремляются вперёд и схватываются в рукопашном бою, помогая друг другу окружать врагов. Фанатик Бездны стоит сзади и как можно дольше осыпает искателей приключений *стрелами из Бездны*, но если ему представится такая возможность, он не откажется вырваться вперёд и ударить врага *опасным хвостом*.

Варун тоже держится в стороне, используя *искажение сознания* для причинения урона и *призрачную приманку* для помещения чужаков в окружение. Он пытается определить среди чужаков самого сильного и опасного, и спускает на него *ужасающего призрака*.

Если искателей приключений победят, выжившие очнутся закованными в пыточных приспособлениях в Зале Инквизиции (зона Б8).

Особенности местности

Освещение: Яркий свет от вечногорящих фонарей, висящих повсюду.

Потолок: Высота потолка 12 метров.

Лестницы: Восточная лестница ведёт вниз, в зоны Б6, Б5 и Б4; западная лестница ведёт в зону Б8.

Алтарь: Этот грубый алтарь из чёрного камня посвящён Оркусу, но в настоящее время его использует только фанатик Бездны.

Статуи: Все статуи в этой комнате вырезаны из тёмного камня. Проверка Религии со Сл 20 позволит увидеть во всех статуях разные проявления Оркуса.

Магический круг: Этот круг полезен при исполнении самых различных ритуалов, но сам по себе он ни на что не годен. Когда приходят искатели приключений, он находится в неактивном состоянии.

Библиотека: Все книги в этой комнате касаются смерти, включая книги по анатомии, философии, художественную литературу, а также молитвенники Королевы Воронов, Оркуса и Векны.

Сокровище: Тщательные поиски на полках (требуется 20 минут и проверка Внимательности со Сл 20) позволяют найти две книги ритуалов. В одной находятся ритуалы Магический Круг, Послание, Консультация Оракула и Планарный Портал; в другой находятся ритуалы Говорить С Мёртвым, Оживление Мёртвых и Теневая Прогулка.

СЦЕНА Б8: ЗАЛ ДОПРОСОВ

Уровень сцены 21 (17 200 опыта)

Обстановка

Кайлаш, ракшас убийца (K)
3 фанатика Бездны драчуна (B)
2 ракшаса воина (R)
2 драконьих призрака (S)

Уриштар заставляет своих последователей получать знания не только учениями и ворожбой. Она позволяет им использовать пытки, хотя понимает, что информация, полученная таким путём, может быть очень ненадёжной.

За всем, что происходит в этом зале, наблюдает инквизитор Уриштар, ракшас по имени Кайлаш.

Когда искатели приключений впервые заглянут в эту комнату с западной лестницы, покажите игрокам иллюстрацию «Зал пыток» с 31 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:

В этой комнате с высоким потолком собраны орудия пыток, включая дыбы, железные девы, и большой стул напротив очага, из которого торит кочерга и щипцы. Очаг этот является единственным источником света. Железные прутья по периметру комнаты формируют огромную клетку.

Кайлаш, ракшас убийца (K) Налётчик 17 уровня
Средний природный гуманоид Опыт 1 600

Инициатива +16 **Чувства** Внимательность +16; сумеречное зрение
Хиты 160; **Ранен** 80
КД 31; **Стойкость** 29, **Реакция** 31, **Воля** 29
Скорость 6; смотрите также *теневая форма*

T **Короткий меч** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
+22 против КД; урон 1к6 + 6.

E **Двойная атака** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
Ракшас убийца совершает две стандартные рукопашные атаки.

W **Призрачное отвлечение** (малое; перезарядка 5 6) ✦ **Иллюзия**
Ближняя вспышка 1; +20 против Воли; цель становится изумлённой до конца следующего хода ракшаса.

Боевое превосходство
Ракшас убийца причиняет дополнительно 2к6 урона рукопашными и дальнобойными атаками целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

Обманный покров (малое; неограниченный) ✦ **Иллюзия**
Ракшас убийца может сделать себя похожим на любого гуманоида Среднего размера. Успешная проверка Проницательности (противопоставленная проверке Обмана ракшаса) раскрывает обман.

Теневая форма
Если ракшас убийца переместится как минимум на 2 клетки, он получает свойство «фазирование» до конца своего хода.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Акробатика +18, Атлетика +16, Обман +17, Скрытность +18
Сил 18 (+12) **Лов** 22 (+14) **Мдр** 16 (+11)
Тел 16 (+11) **Инт** 12 (+9) **Хар** 18 (+12)
Снаряжение кольчуга, 2 коротких меча

3 фанатика Бездны драчуна (B) **Громила 20 уровня**
Средний стихийный гуманоид (демон) Опыт 2 800 за каждого

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +12; тёмное зрение
Хиты 230; **Ранен** 115
КД 32; **Стойкость** 32, **Реакция** 29, **Воля** 30
Сопротивляемость 20 изменчивая (2/сцену; смотрите 283 страницу *Бестиария*)
Скорость 6, летая 4 (парение)
T **Опасный коготь** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия** +23 против КД; урон 2к8 + 6 и цель получает продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает); смотрите также *кара слабых.*
W **Предсмертный удар** (свободное действие; когда хиты опускаются до 0) ✦ **Некротическая энергия**
Ближняя вспышка 1; +23 против КД; урон некротической энергией 1к8 + 6.
Кровавая кара ✦ **Некротическая энергия**
В раненом состоянии атаки фанатика Бездны причиняют дополнительный урон некротической энергией 2к6.
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки Атлетика +19
Сил 18 (+14) **Лов** 14 (+12) **Мдр** 15 (+12)
Тел 20 (+15) **Инт** 13 (+12) **Хар** 16 (+13)

2 ракшаса воина (R) **Солдат 15 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 1 200 за каждого

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +16; сумеречное зрение
Хиты 142; **Ранен** 71
КД 31; **Стойкость** 29, **Реакция** 28, **Воля** 28
Скорость 6
T **Длинный меч** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
Ракшас воин совершает два броска атаки и использует лучший результат; +21 против КД; урон 1к8 + 5 и цель становится отмеченной до конца следующего хода ракшаса.
T **Коготь** (стандартное; неограниченный) +21 против КД; урон 1к8 + 5.
E **Прыжок тигра** (немедленный ответ, когда помеченный враг, находящийся в пределах 5 клеток от ракшаса воина, совершает шаг; неограниченный) ✦ **Оружие**
Ракшас совершает шаг в ближайшую смежную с врагом клетку и совершает по нему стандартную атаку.
Обманный покров (малое; неограниченный) ✦ **Иллюзия**
Ракшас воин может сделать себя похожим на любого гуманоида Среднего размера. Успешная проверка Проницательности (противопоставленная проверке Обмана ракшаса) раскрывает обман.
Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Атлетика +15, Запугивание +14, Обман +14
Сил 20 (+12) **Лов** 18 (+11) **Мдр** 18 (+11)
Тел 14 (+9) **Инт** 12 (+8) **Хар** 14 (+9)
Снаряжение чешуйчатый доспех, длинный меч, тяжёлый щит

Тактика

Когда драконьи призраки или фанатики Бездны замечают искателей приключений, они выкрикивают предупреждение и нападают. Кайлаш и прочие ракшасы появляются в следующем раунде и присоединяются к сражению.

Драконьи призраки и ракшасы воины пытаются разместить ИП так, чтобы Кайлаш смог окружить врагов и максимально использовать свои способности. Фанатики Бездны при возможности сосредотачиваются на одном враге, предпочитая выбирать для этого сильного рукопашного бойца.

Кайлаш не сражается до смерти. Если сражение начинает идти не в его пользу, он пытается

2 драконьих призрака (S) Соглядатай 19 уровня
Большой теневой магический зверь (дракон, нежить) Опыт 2 400 за каждого

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +20; тёмное зрение
Туман разложения аура 2; враги в ауре становятся ослабленными.
Хиты 107; **Ранен** 53
Регенерация 10 (если драконий призрак получает урон излучением, регенерация не действует до конца его следующего хода)
КД 33; **Стойкость** 32, **Реакция** 31, **Воля** 32
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия, неосязаемый; **Уязвимость** 10 излучение (смотрите также выше *регенерация*)
Скорость летая 8 (парение); фазирование; смотрите также *теневое скольжение*
T **Теневой укус** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**
Досягаемость 2; +24 против КД; урон некротической энергией 1к10 + 6.
T **Теневой коготь** (стандартное; на сцену) ✦ **Некротическая энергия**
Досягаемость 2; +24 против КД; урон некротической энергией 3к6 + 8 и цель теряет одно исцеление.
W **Смертельное дыхание** (стандартное; перезарядка 5 6) ✦ **Некротическая энергия**
Ближняя волна 5; +22 против Реакции; урон 2к6 + 7 и цель получает продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает).
Боевое превосходство ✦ **Некротическая энергия**
Драконий призрак причиняет дополнительно 2к6 урона некротической энергией всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.
Теневое скольжение (движение; на сцену)
Драконий призрак совершает шаг на 8 клеток.
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Драконий
Сил 20 (+14) **Лов** 20 (+14) **Мдр** 22 (+15)
Тел 22 (+15) **Инт** 12 (+10) **Хар** 14 (+11)

сбежать по восточной лестнице в зону Б9. Оттуда он поднимается по лестнице в зону Б10 и предупреждает Уриштар о том, что чужаки уже близко.

Особенности местности

Освещение: Тусклый свет от очага.

Потолок: Высота потолка 12 метров.

Лестницы: Восточная лестница ведёт в пустую комнату (зона Б6), лестница из которой ведёт в зону Б10. Западная лестница спускается в Зал Знаний (зона Б7).

Статуя: Статуя в нише южной стены изображает Векну. Любой персонаж может совершить проверку Религии со Сл 14, чтобы распознать в ней бога тайн и нежити.

Пыточные орудия: Пыточный зал состоит из двух частей, собственно пыточной комнаты и клеток.

Пять клеток с железными прутьями выстроились вдоль северной и восточной стены. Самая большая, центральная клетка в северной стене открыта, а клетки слева и справа от неё заперты (открываются проверкой Воровства со Сл 27).

В пыточной стоят четыре железные девы, две дыбы и очаг с нагревающимися железными прутьями и прочими приспособлениями.

Железная дева: Тот, кто находится в железной деве, когда это устройство закрывается, получает урон 20. Для того чтобы вылезти из закрытой железной девы, нужно совершить проверку высвобождения со Сл 22.

Очаг: Если железные прутья использовать как оружие, они причиняют урон огнём 1к8. Кроме того, цель, по которой попала раскалённая кочерга, получает продолжительный урон огнём 2 (спасение оканчивает). Если ИП берёт прут, он остаётся достаточно горячим для причинения урона огнём до конца сцены.

Тот, кто входит в очаг или начинает в нём ход, получает урон огнём 15.

Дыба: Это орудие пытки причиняет урон 10 каждый раз, когда используется против зафиксированного внутри существа. Для того чтобы вырваться из оков, нужно совершить проверку высвобождения со Сл 22.

Комната Кайлаша: В комнате на юге есть минимум мебели — кровать, стол и несколько полок. На полках собраны трофеи Кайлаша: зуб великана, человеческий палец, коса из золотистых волос, коса из снежно-белых волос дроу и несколько непонятных высушенных органов.

В столе есть выдвижной ящик со стопкой бумаг, озаглавленных «Признания». Все документы, по-видимому, написаны кровью, разными руками, и в них признаются в преступлениях вроде «отречение от Уриштар», «дурные речи о мертвецах» и «неспособность стать жёстче». Один документ написан чёрными чернилами.

«Кайлаш, тебе должна понравиться возможность, предложенная Уриштар. Собери нашу братию и приходи ко мне в крепость Найтвирм. Исследования теневой драконицы помогут нам разобраться со своей собственной судьбой». И подпись «Варун».

СЦЕНА Б10: ШПИЛЬ УРИШТАР

Уровень сцены 22 (21 200 опыта)

Обстановка

Уриштар, теневой дракон (U)
3 драконьих призрака душееда

Теневая драконица Уриштар устроила своё логово на верхушке башни. Всё своё время она проводит, уставившись на Вихрь Душ, кружащийся вокруг шпиля. Больше всего её интересует тёмное пятно в центре Вихря, расположенное между двумя каменными статуями.

Когда искатели приключений добираются до шпиля, Уриштар уже знает об их присутствии и готова к их приходу. Она уже могла встречаться с ними вне башни (смотрите сцену Б0 на странице 52), или сюда прибежал Кайлаш (смотрите сцену Б8 на странице 60). Если эти события не происходили, Уриштар всё равно знает о присутствии искателей приключений по беспорядкам, которые они учинили в её крепости, и слухам, принесённым драконьими призраками.

В начале сцены на крыше присутствует одна лишь Уриштар. В каждом раунде после того, в котором она станет раненой, она малым действием призывает к себе на помощь драконьего призрака. Она делает это три раза. Призраки появляются у лестницы, или же они могут прилететь с неба.

Когда искатели приключений поднимутся на башню, покажите игрокам иллюстрацию «Шпиль Уриштар» с 31 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:
Вокруг этого шпиля на тёмном небе бешено вращаются тёмные облака и тени. Вы чувствуете вытягивающий жизненные силы голод, исходящий от этой крутящейся тьмы. В центре башни меж двумя скульптурами из окаменевшей кости дрожит чёрное пятно. За этим чёрным вихрем виден огромный, чёрный как ночь дракон. Его практически прозрачная чешуя мерцает в тусклом свете.

Когда дракон увидит искателей приключений, прочтите:
Дракон издаёт рёв, от которого над головой на мгновение разбегаются облака. Он спрашивает на Драконьем: «Вы хотите посмотреть, что я делаю с украденными душами? Или вы хотите умереть, так и не познав силы, которую даёт Предел Смерти?»

Вне зависимости от того, будут ли искатели приключений беседовать с Уриштар, они вскоре узнают, что происходит с душами, попавшими в центр Вихря Душ (смотрите «особенности местности» на следующей странице).

Уриштар, теневой дракон (U) Одиночный налётчик 20 уровня
Огромный теневой магический зверь (дракон) Опыт 14 000

Инициатива +24 **Чувства** Внимательность +20; тёмное зрение
Хиты 730; **Ранен** 365; смотрите также *выдох от ранения*
КД 36; **Стойкость** 34, **Реакция** 36, **Воля** 32
Сопротивляемость 30 некротическая энергия; **Уязвимость** излучение (когда теневой дракон получает урон излучением, один из его *шаров тьмы* оканчивается)
Спасброски +5
Скорость 10, летая 10 (парение), дальний перелёт 20, плавая 10; смотрите также *теневая ходьба*
Единицы действия 2

T **Укус** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**
Досягаемость 3; +25 против КД; урон 2к10 + 5 и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).

T **Коготь** (стандартное; неограниченный)
Досягаемость 3; +25 против КД; урон 1к10 + 5.

E **Бешенство дракона** (стандартное; неограниченный)
Дракон совершает атаку укусом и когтём.

E **Удар хвостом** (немедленный ответ, когда враг промахивается по дракону рукопашной атакой; неограниченный)
Дракон атакует врага, промахнувшегося по нему; +25 против КД; урон 2к8 + 5.

W **Оружие дыхания** (стандартное; перезарядка 5 6) ✦ **Некротическая энергия**
Ближняя волна 5; +23 против Стойкости; урон некротической энергией 2к10 + 5, цель теряет одно исцеление и становится ослабленной (спасение оканчивает). *Последствие:* Цель лишается сопротивляемости некротической энергии до конца сцены. *Промах:* Половина урона, цель не теряет исцеление и не становится ослабленной.

W **Выдох от ранения** (свободное, когда впервые становится раненым; на сцену) ✦ **Некротическая энергия**
Оружие дыхания дракона перезаряжается, и он тут же его использует.

W **Ужасающая внешность** (стандартное; на сцену) ✦ **Страх**
Ближняя вспышка 10; нацеливается на врагов; +23 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода дракона. *Последствие:* Цель получает штраф –2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Q **Шар тьмы** (малое 1/раунд; поддержание малым; неограниченный) ✦ **Зона**
Зональная вспышка 2 в пределах 20 клеток; этот талант создаёт зону тьмы, которая остаётся на месте до конца следующего хода дракона. Зона блокирует линию обзора для всех существ кроме самого дракона. Все существа, находящиеся в зоне целиком (кроме самого дракона), становятся ослеплёнными.

Боевое превосходство
Теневой дракон причиняет дополнительно 4к6 урона всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

Ярость от ранения
Пока дракон ранен, он причиняет своими атаками дополнительный урон 2к6.

Теневая ходьба (движение; неограниченный) ✦ **Телепортация**
Теневой дракон, находящийся как минимум в одной клетке *шара тьмы*, может телепортироваться в любой другой *шар тьмы*, находящийся в пределах линии обзора. Он должен окончить это перемещение как минимум в одной клетке второго *шара тьмы*.

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Запугивание +18, Скрытность +24
Сил 24 (+17) **Лов** 28 (+19) **Мдр** 21 (+15)
Тел 20 (+15) **Инт** 18 (+14) **Хар** 17 (+13)

3 драконьих призрака душееда Налётчик 19 уровня
Большой теневой магический зверь (дракон, нежить) Опыт 2 400 за каждого

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +19; тёмное зрение

Облако смерти аура 2; враги в ауре не могут использовать исцеления. Для врагов местность в ауре считается труднопроходимой местностью.

Хиты 136; **Ранен** 68

Регенерация 10 (если драконий призрак получает урон излучением, регенерация не действует до конца его следующего хода)

КД 33; **Стойкость** 32, **Реакция** 30, **Воля** 31

Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия, неосязаемый; **Уязвимость** 10 излучение (смотрите также выше *регенерация*)

Скорость летая 8 (парение); фазирование; смотрите также *теневой удар*

T **Теневой укус** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**
Досягаемость 2; +24 против КД; урон некротической энергией 1к12 + 6.

W **Смертельное дыхание** (стандартное; перезарядка 5 6) ✦ **Некротическая энергия**
Ближняя волна 5; +22 против Реакции; урон некротической энергией 1к12 + 6 и цель получает продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает).

W **Кража воли** (малое 1/раунд; неограниченный)
Ближняя вспышка 5; нацеливается на одно существо во вспышке; автоматическое попадание; цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Пожирание души (свободное, когда душеед делает врага раненым укусом или *смертельным дыханием*; на сцену) ✦ **Исцеление**
Цель теряет 1 исцеление, а душеед восстанавливает 34 хита.

Теневой удар (движение; на сцену)
Душеед совершает шаг на 8 клеток и может совершить стандартную рукопашную атаку до, во время или после этого перемещения.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Драконий

Сил 22 (+15)	**Лов** 19 (+13)	**Мдр** 21 (+14)
Тел 21 (+14)	**Инт** 10 (+9)	**Хар** 13 (+10)

Тактика

На этот раз Уриштар не так многословна. Она начинает с выдоха на максимальное количество врагов, а потом малым действием помещает вокруг себя *шар тьмы*, чтобы персонажам было сложнее в неё целиться. Первую единицу действия она тратит на использование *бешенства дракона* против цели, которая её не видит (но которую видит она сама), обладая боевым превосходством.

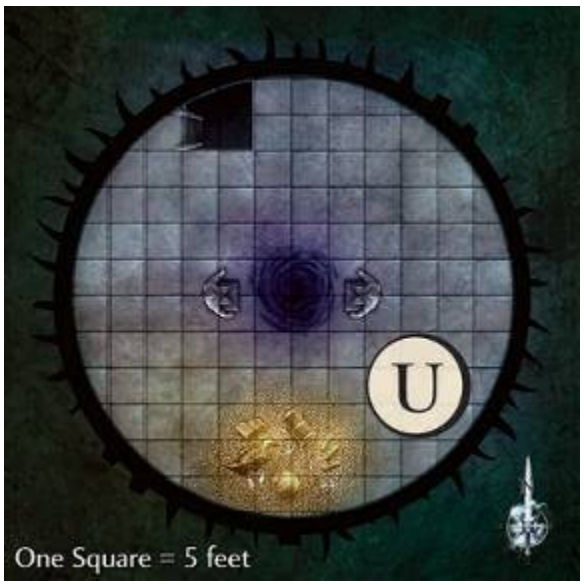
Получив «единицу души» (смотрите ниже «особенности местности»), Уриштар сразу же её использует.

Особенности местности

Освещение: Тусклый свет пасмурного дня Царства Теней.

Колодец: На стене вертикального колодца в полу есть лестница, ведущая в зону Б9. Персонаж, упавший в колодец, может совершить спасбросок, чтобы схватиться за ступеньку; в случае неудачи персонаж получает от падения урон 14к6.

Пятно чёрной энергии: Пятно, кружащееся в центре башни, это сердце Вихря Душ. Живое существо, не имеющее теневого происхождения, входящее в любую из четырёх центральных клеток или начинающее там ход, теряет 1к6 исцелений.



В начале второго раунда сражений и в каждом последующем раунде к башне подлетают драконьи призраки, сбрасывающие захваченные души (которые выглядят как искорки света) в чёрную энергию, и тут же улетающие прочь.

Каждый раз, когда душу приносят таким образом в жертву, одно живое существо на вершине башне (включая Уриштар) получает единицу души. Единица души действует точно так же, как единица действия, за исключением того, что существа могут за одну сцену использовать любое количество единиц души. Единицы души можно использовать только в этой зоне.

Для определения того, кто получит единицу души, бросьте 1к10. При результате 1–5 единицу получает кто-то из ИП. При результате 6–10 единицу получает Уриштар.

Статуи: Если ИП уничтожат статуи, удерживающие чёрную энергию, то Уриштар теряет контроль над Вихрем. Она впадает в безумную ярость и начинает сражаться до смерти. У каждой статуи КД 4, Стойкость 12, Реакция 4 и 80 хитов. После того, как будут уничтожены обе статуи, пятно чёрной энергии начнёт увеличиваться в размерах. В конце каждого раунда его радиус увеличивается на один; оно занимает площадь 3×3, потом 4×4, и так далее.

Сокровища Уриштар: В южной части крыши грудами лежат монеты и сокровища. Эта область является труднопроходимой местностью. Один предмет в этой груде сокровищ перезаряжает талант на сцену того, кто начинает ход, стоя на груде сокровищ. Этот предмет можно использовать до пяти раз, после чего он перестаёт действовать. Уриштар с его помощью перезаряжает оружие дыхания.

Полный список сокровищ смотрите на следующей странице.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Когда искатели приключений победят Уриштар, они спасают души недавно умерших. Драконьи призраки без приказов и надзора постепенно разбредаются в разные стороны, и Вихрь Душ начинает таять. К несчастью, жизненные силы тех, кто уже попал в Вихрь Душ, не вернуть.

Драконьи сокровища

Сокровища Уриштар можно забрать после её смерти. Там находятся следующие предметы:

Два не вылупившихся яйца теневого дракона (пока не наполненных жизненной силой мертвецов, превращающей их в драконьих призраков)
5 000 пм
2 астральных бриллианта
Несколько мощных магических предметов, которые вы можете подобрать сами, согласно нуждам персонажей игроков, либо вы можете разрешить игрокам самим определить эту часть сокровищ:
- ✦ один предмет 24 уровня
- ✦ один предмет 23 уровня
- ✦ один предмет 22 уровня
- ✦ один предмет 21 уровня

Среди сокровищ также находится древний футляр для свитков, сделанный из платины. Внутри на листе из чистого золота написано на языке Бездны: «Предел Смерти лежит в центре Царства Теней. Принеси в жертву целый мир душ, чтобы переделать Царство Теней и занять место Бога Смерти».

Послание записано несколько раз подряд, причём чем-то, что больше похоже на коготь, чем на перо. Эти послания писала Уриштар, когда позволяла видениям Вихря Душ охватить её. Она подсознательно понимала смысл своих видений, но она не могла прочитать то, что записывала на листе золота.

Необычный идол, спрятанный среди монет, позволяет Уриштар и искателям приключений перезаряжать в финальной битве таланты. Потратив последний заряд, идол разлетается на мелкие кусочки. Когда ИП найдут их, они смогут почувствовать магию, когда-то наполнявшую его, и проверка Религии со Сл 22 позволит понять, что это был идол Корда, способный поддерживать сражения без остановок.

И наконец, среди сокровищ находится ещё одно *кольцо души.* В кольце находится жизненная сила Джотана Железмага, и персонаж понимает это, взяв впервые в руки кольцо. По неизвестной причине, Уриштар сохранила эту душу,

отправив множество других в Вихрь или на превращение собственных яиц.

Назад в Ваэстер

Когда искатели приключений вернуться в Ваэстер с жизненной силой Джотана, её можно будет вернуть в тело. Их приветствуют как героев. Слава об их деяниях быстро проносится по всем королевствам, и их везде будут узнавать как уничтожителей Уриштар Найтвирм и спасителей естественного порядка жизни и смерти.

Прежде чем продолжать, у искателей приключении будет время на отдых и сбор ресурсов здесь, в Ваэстере. Проверьте, какие зацепки были использованы, и выдайте награду искателям приключений.

Будущие приключения

После событий в крепости Найтвирм может произойти множество разнообразных событий.

На Зубах Магратара остались опасности, которые ещё можно устранить. Некоторые, такие как заблудшие слаады, остались после Уриштар. Другие появились здесь сами из-за прорыва Дальнего Предела. Кстати, почему вообще начался этот прорыв? Это побочный эффект могучего Вихря Душ или это место просто приглянулось искажённым тварям в качестве перевалочной базы?

Необычный вихрь в небе Царства Теней исчезает, перестав жаждать душ, которые должны пройти через руки Королевы Воронов и обрести свой последний приют. Этой тёмной богине очень интересно, чем же таким занималась Уриштар. Возможно, искатели приключений захотят стать послами в её царство, чтобы её экзархи всё узнали. Последние в этом случае захотят, чтобы искатели приключений провели полное расследование. Это будет отличный переход к следующему приключению, E1: *Предел Смерти*.